POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO | 3DS | Wii | NINTENDO DS | Wii U

Nº 236 • 3,50€

Nintendo®



HEROES OF RUIN
El mutijugador definitivo





LOS 25 JUEGOS MÁS ROMPEDORES



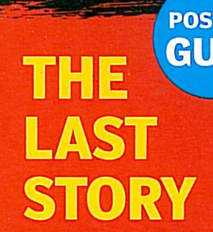
ZombiU el bombazo del show

BATMAN ARKHAM CITY
ASSASSIN'S CREED 3
DARKSIDERS 2
GAME & WARIO
NINJA GAIDEN III
RAYMAN LEGENDS
NEW SUPER MARIO BROS. 2
LUIGI'S MANSION 2...

PRIMER CONTACTO EXCLUSIVO

El nuevo Castlevania
Drácula se prepara para invadir 3DS





THE LAST STORY



SUPLEMENTO 16 PÁGS
ASI ES Wii U
+ LOS 5 JUEGOS IMPRESCINDIBLES



THE AMAZING SPIDER-MAN™

6 DE JULIO

EN 3D E IMAX 3D

COLUMBIA PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE MARVEL ENTERTAINMENT/LAURA ZISKIN/AVI ARAD/MATT TOLMACH "THE AMAZING SPIDER-MAN™"
ANDREW GARFIELD EMMA STONE RHYS IFANS DENIS LEARY CAMPBELL SCOTT IRRFAN KHAN CON MARTIN SHEEN Y SALLY FIELD MÚSICA DE JAMES HORNER
PRODUCTORES EJECUTIVOS STAN LEE KEVIN FEIGE MICHAEL GRILLO BASADO EN EL COMIC DE MARVEL DE STAN LEE Y STEVE DITKO HISTORIA DE JAMES VANDERBILT PRODUCIDA POR LAURA ZISKIN AVI ARAD MATT TOLMACH

MARVEL www.TheAmazingSpiderman.es DIRIGIDA POR MARC WEBB 3D COLUMBIA PICTURES

PENDIENTE DE CALIFICACIÓN

Bienvenidos

Revista Oficial Nintendo
Nintendo®



Lo que nos deja el E3

Una nueva consola, 18 juegos nuevos para Wii U, 7 de estreno para 3DS, un nuevo GamePad... Sí, es verdad, estamos abusando de la misma palabra: NUEVO. Pero es que define lo que ha sido nuestro E3. Es lo que hemos visto desde aquí, y lo que se ha vivido allí, en Los Angeles. Las declaraciones de **Nicolás Wegnez**, director de marketing de Nintendo Ibérica, sobre Wii U lo dejan claro: "La segunda pantalla te permite vivir unas experiencias de juego realmente distintas; vas a poder interactuar con los juegos de una manera diferente; vas a poder interactuar con el mundo online a través de Miiverse...". Todo es nuevo, y en una dimensión que no te esperas.

Nintendo ha vuelto a encontrar una forma para innovar, y ha puesto todos sus recursos porque tiene fe ciega en ello. **Empieza la era Wii U con una lista de títulos** que reúne grandes franquicias y juegos sorpresa. Es lo menos que podemos exigir. No todo van a ser secuelas, y versiones y demostraciones de testosterona a saco. En Wii U hay espacio para mucho más: el universo que ahora nace está por llenar de **experiencias únicas**. Una de ellas será el **juego asimétrico**, un concepto del que se va a hablar mucho de aquí en adelante. Consiste en ofrecer múltiples experiencias al mismo tiempo y en el mismo juego. Imagina que estás jugando a Nintendo Land. Tú controlas el GamePad y tus amigos el wiimote. En tu pantalla vas a ver información distinta y diferentes puntos de vista que tus oponentes, lo que supone diferentes objetivos y también ventajas. El concepto cambia por completo y la diversión también.

Lo que nos deja el E3 es que Nintendo ha sido capaz de darle **otra vuelta de tuerca** al mundo del videojuego. Que ya lo estaba necesitando (a juzgar por lo visto en otras consolas).

Juan Carlos García



"Descubre en nuestro suplemento especial cómo será el futuro del videojuego con **Wii U**



El equipo de la Revista Oficial



Rubén Guzmán
Heroes of Ruin me tiene absorbido para este mes... y el que viene.



Gustavo Acero
Vaya E3: Miyamoto, Tezuka, Martinet, Reggie... y las azafatas de Wii U.



Víctor Navarro
El cartucho de Mario 3D se quedó atascado en mi 3DS hace meses.



Luis Galán
Homenaje a Rafa Nadal: Grand Slam Tennis sigue siendo el nº1.



Samuel González
Pierdo todos los partidos online de Mario Tennis. Sí, soy un paquete.



Daniel Atienza
Sigo con Dead or Alive. Aun me quedan los últimos retos.



Nacho Bartolomé
Soy un trepador profesional de banderas doradas en Mario 3D Land.



Roberto J. R. Anderson
Lo confieso, he pasado miedo con Project Zero 2.

5 cosas que hemos hecho en el E3...

1 Alucinar con la conferencia de prensa de Nintendo. Nuestro hombre en el extranjero, Gustavo Acero, no se lo perdió. Y se vistió así para el estreno de Wii U.



2 Abrirnos paso entre los miles de asistentes para probar la Wii U y los nuevos juegos. Aunque en realidad donde más jugamos fue en la sala VIP...



3 Disfrutar con la producción española. Castlevania 3DS, de los chicos de Mercury Steam, bien merecía una entrevista exclusiva con Enric Alvarez.



4 Jugar con Takashi Tezuka al modo cooperativo de New Mario Bros. 2 para 3DS. Gustavo no quería, pero acabó doblegando al de Nintendo...



5 Inmortalizar el espectáculo. Ellos son los que dan forma al E3. Los Rabbids, los chicos del Tank! Tank! Tank!, y las chavalas de Darksiders II.

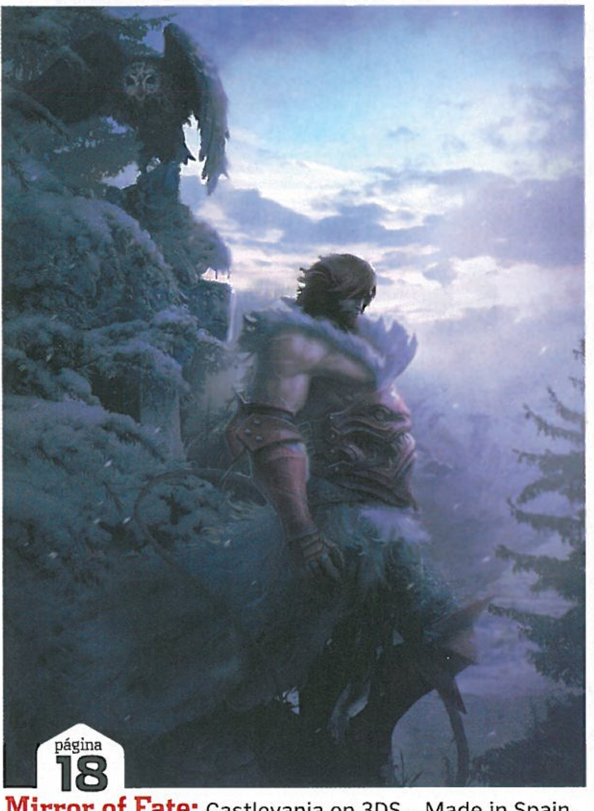


Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 236



E3 2012: lo que importa son los juegos. Y le dedicamos un superreportaje a los mejores de Wii U y 3DS.



Mirror of Fate: Castlevania en 3DS... Made in Spain.



Heroes of Ruin, el mejor RPG de 3DS, a examen.

página 74

LEGO Batman 2: El murciélago vuelve con amigos.

Todos los juegos de este mes...



Shigeru Miyamoto

El príncipe de los videojuegos

Acaba de ser galardonado con el Príncipe de Asturias 2012. Te descubrimos por qué.

+info
Shigeru Miyamoto es buen conocedor de esta revista. Le hemos entrevistado varias veces y nos ha dedicado alguna que otra portada con su divertida firma.

Has probado a escribir Shigeru Miyamoto en **Google**? Obtendrás la friolera de **9.400.000** resultados. Y es que aunque la vida del reciente Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades no se reduce únicamente a los números, Miyamoto no puede evitar estar rodeado siempre de ellos. Y todos tan exagerados como exitosos.

Miyamoto ha participado de una u otra manera en más de **100 videojuegos** a lo largo de más de **30 años** formando parte de Nintendo. La mayoría de ellos como productor, en muchos como director, y en algunos, quizá los que han significado más dentro de la compañía, triplicando funciones: **director, productor y diseñador**. Si hiciéramos una lista con sus diez juegos más vendidos (que la hemos hecho, justo a la vuelta de estas páginas) sumarían **220 millones de unidades**. Y si solo contáramos todos los juegos de Mario, entonces estaríamos hablando de, nada menos, **275 millones.**

Al final, los números son la prueba de que combinar talento y pasión funciona. Miyamoto siempre está abierto a nuevos retos. Y no le condiciona haber pertenecido a la misma empresa des-

Shigeru Miyamoto luce siempre una imagen desenfada pero con un estilo muy personal. ¡Nos mola!

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

Miyamoto no pierde el espíritu juvenil en ningún momento. Está claro, subido en un kart tan chulo, Shigeru disfruta como un niño.



En su 58 cumpleaños, qué mejor regalo que esta tarta de Mario, que cumplía 25 "castañas" en 2010. La camiseta, todo un acierto.



Zelda cumplía 25 años en 2011, con Shigeru ejerciendo de maestro de ceremonias. La pasión que pone en lo que hace es bestial.



Parte activa de la promoción de sus productos, a Miyamoto no le importa pasarse horas firmando autógrafos.







Miyamoto no ha faltado a ninguna cita importante. Ni a la demostración de Motion Plus en Skyward Sword, ni al nacimiento de GameCube. No se pierde ninguna conferencia en un E3, al contrario: se le espera como a nadie.

de 1977, ni estar a punto de cumplir 60 años. Él sigue soñando y pensando en la próxima revolución del entretenimiento interactivo: la revolución japonesa de los videojuegos, lo han definido.

¿Cuáles son sus claves?

Estas declaraciones, parte del discurso de entrega del premio BAFTA, son una buena pista: "Mi equipo y yo siempre estamos tratando de desarrollar algo único (...). Cuando estaba trabajando en New Mario BROS. Wii, imaginé cómo lo jugaría la gente, cómo lo podrían disfrutar juntos (...). Así que en lugar de centrarme en el contenido, estoy más interesado en la atmósfera donde el jugador pueda interactuar uno con el otro. Nuestra imaginación y creatividad nos lleva a incontables lugares fascinantes, donde creamos experiencias para jugadores de todas las edades."

¿Las claves? **Creatividad, innovación, diversión, integración**. Combinando estos puntos nacen fenómenos como **Brain Training, Wii Fit o Wii Music**. Podemos añadir experiencia a esas claves. Miyamoto lleva muchos años trabajando la innovación. En **1996**, dirige y produce el juego que en ese momento

Currículum de éxitos

Es el creador de videojuegos más premiado de la historia. Fíjense...



Que un creador de videojuegos alcance tanta fama comienza a ser normal, pero que haya sido tan premiado, no tanto. Es:

- Miembro del salón de la fama de la Academia de Artes y Ciencias Interactivas (1998).
- Caballero de la Orden de las Artes y las Letras de Francia.
- Elegido como el personaje más influyente del mundo en 2008, por la revista TIME.
- Premio BAFTA de La Academia de las Artes Cinematográficas Y Television de UK en 2010.
- Premio Príncipe de Asturias 2012 de Comunicación y Humanidades.



El primer **The Legend of Zelda** es de 1986 y supone todo un avance al usar un sistema de juego no lineal. Podías decidir el camino.

iba a cambiar todo: Super Mario 64 para la recién nacida N64. Era el **primer juego realizado íntegramente en 3D**, que dotaba de movimiento a personajes y cámaras de forma independiente. Como si el reto nunca fuera suficiente, poco después se atrevió con Zelda, donde puso en marcha un nuevo sistema de creación, con varios directores encargados de distintos procesos. Nuestra conclusión es que tener un objetivo y creer en él, te llevan al éxito, como prueban los juegos que veremos a continuación.

Hablemos de sus juegos

Shigeru Miyamoto se incorpora a Nintendo en 1977, tras graduarse en **Arte y Diseño Industrial por la Universidad de Kazanawa**. Su cargo actual es Director general del Área de Entretenimiento, Análisis y Desarrollo, lo que le convierte en máximo responsable del área recreativa y de desarrollo de producto. Más allá de los cargos, Miyamoto es un gurú, un visionario de los videojuegos, que ha sabido redefinir el mundo del entretenimiento anticipándose a nuestras necesidades.

Su primer juego para Nintendo es **Donkey Kong**, que diseña en 1981 dentro del equipo de R&D. Donkey es un referente en la 'ludografía' de Shigeru: ha trabajado en versiones para todas las consolas y en casi todos los roles. En la versión de NES en 1986, se ocupa del diseño, programación y producción, junto a Gunpei Yokoi. El director es Hiroshi Yamauchi, que fue presidente de la compañía.

Miyamoto ha participado en 10 juegos de la familia Donkey, dos menos que en la saga **Legend of Zelda**, que nace en 1986, en los 8 bits de NES, un juego producido, dirigido y diseñado por nuestro hombre. No es el único Zelda donde triplica esfuerzos: **Ocarina of Time, de N64**, en 1998, también recibe toda su aten-

SHIGERU ES EL CREADOR DE JUEGOS MÍTICOS QUE YA FORMAN PARTE DE NUESTRA HISTORIA. AMÉN

10 bombazos de Miyamoto

Hemos fabricado un ranking con los 'best seller' de Miyamoto. Y le hemos añadido la responsabilidad que ha tenido en cada creación.

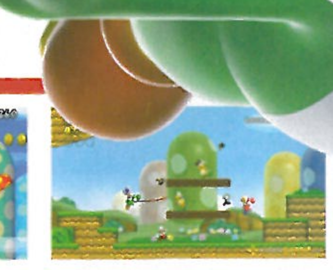


SUPER MARIO BROS.
NES. 1987. **EAD**
40,24 millones
Miyamoto es Director y Productor. Takashi Tezuka es ayudante de Dirección y grafismo. Hiroshi Yamauchi es Productor ejecutivo.



MARIO KART Wii
Wii. 2008. **Nintendo EAD**
32 millones
Su labor en esta genial carrera es la de Productor general. La producción del juego corre a cargo de Hideki Konno, mientras la dirección la asume Yasuyuki Oyagi.

NEW SUPER MARIO BROS. DS
Nintendo DS. 2006. **EAD**
28,27 millones
Su papel en este título es el de Supervisor. De la producción se encarga Hiroyuki Kimura, y el Director es Shigeyuki Asuke.



NEW SUPER MARIO BROS. Wii
Wii. 2009. **Nintendo EAD**
25,46 millones
Como en el caso de Mario Kart Wii, ejerce de Productor general. Productor y Director son los mismos que en la versión para DS.



New Mario Bros. encaja a la perfección con las formas de juego de DS y Wii.



Mario Kart ha vendido más de 50 millones de juegos en DS y Wii. Y arrasa en 3DS.



Pikmin es un derroche de ingenio y diversión. Muy pronto los tendremos en Wii U.



Wii Fit nace con la idea de integrar los videojuegos en la vida familiar y ayudarnos a cuidar y relajar nuestro cuerpo. La fórmula funcionó.

ción. Es el más vendido hasta ahora de la saga, con 7,6 millones de unidades. Muy cerquita se queda Twilight Princess, pero este tiene "trampa": salió para Wii y GC.

Ocarina of Time es el mejor juego de todos los tiempos, según la web **gamerankings**, con una puntuación media de 97,48. Dos **Super Mario** le siguen en el podio: los dos Galaxy de Wii (2007, 2010). En el primero, Miyamoto se encarga de la producción y del Game Design Concept; en el segundo, firma el diseño.

Los Mario son el ojito derecho de Miyamoto. La familia del fontanero cuenta con 18 "miembros", solo en su "rama principal", es decir sin incluir los Kart, los deportivos, los que viaja con Luigi, los Party y los Paper. Su primer Mario BROS. nace en 1986 y vende 2,28 millones. Un año después llega **Super Mario BROS.** y rompe todos los records, 40 millones de cartuchos para la NES. Once años después, Shigeru Miyamoto se saca de la manga polígonos y cámaras 3D para dar forma a **Mario 64**. Su osadía roza los 12 millones de unidades. En 2005 traslada el formato a la DS y roza los 10 millones.

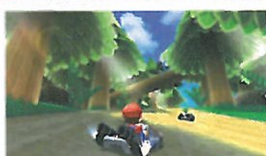
Pero Miyamoto no solo le debe su éxito a Mario y Zelda. También a Pikmin, Metroid, Smash BROS, Wii Fit, Brain Training,... Y por supuesto a la gente con la que ha trabajado durante estos años: Yamauchi, Iwata, Aonuma, Yokoi, Tezuka, Konno, Kondo, Sugiyama, Asuke, Oyagi, Kuizumi, Yamada... Y a sus héroes: Link, Zelda, Luigi, Peach, Bowser, Olimar... Y los que están por venir...



El arcade de Donkey es el primer juego que Miyamoto diseña para Nintendo en 1981. En 1982 ya había recaudado 180 millones $.



Wii Fit
Wii. 2008. **Nintendo EAD**
22,71 millones (+20 millones Wii Fit Plus).
Nombres de prestigio para llevar a cabo un bombazo: Shigeru Miyamoto es Productor general, Satoru Iwata es Productor ejecutivo, y Tadashi Sugiyama es el Productor del juego.



MARIO KART DS
Nintendo DS. 2005. **Nintendo EAD**
21,88 millones
Miyamoto ejerce de Director general. Los directores del juego son Yasuyuki Oyagi, que repetiría en Wii, Satoru Iwata y Makoto Wada. La producción corría a cargo de Hideki Konno.



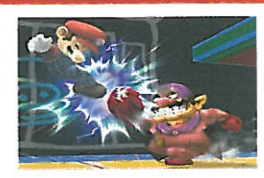
SUPER MARIO WORLD
Super Nintendo. 1992. **EAD**
20,61 millones
Miyamoto fue el Productor de este juego. Participaron tres directores: Takashi Tezuka (lead Director), Toshio Nakago (programming Director) y Toshio Iwawaki (Mario/System Director).



SUPER MARIO LAND
Game Boy. 1990. **R&D1**
18,14 millones
Miyamoto hace las labores de Productor junto a Satoru Iwata y Gunpei Yokoi. La dirección corre a cargo de Satoru Okada.



SUPER MARIO 64
Nintendo 64. 1997. **EAD**
11,89 millones
Miyamoto ejerce como Productor y Director del juego. El Director general es Satoru Iwata, asistido por Yoshiaki Koizumi y por Yoichi Yamada.



SUPER SMASH BROS. BRAWL
Wii. 2008. **Project Sora**
11,01 millones
Quizá no supierais que Miyamoto es el Productor de Super Smash Bros., porque quizá dierais por sentado que era Masahiro Sakurai, que en realidad trabajó como Director.





Noticias desde U-tad

7 claves para convertirte en Diseñador de Videojuegos

¿Sueñas con ser un Game Designer? No te pierdas estos consejos.

Un Game Designer es pieza clave a la hora de emprender la creación y producción de un juego. En **U-tad, el centro universitario de Tecnología y Arte Digital**, son expertos en formar profesionales de los videojuegos, y saben qué debes tener en cuenta para convertirte en diseñador. Por eso, han elaborado esta lista de consejos para que tengas en cuenta si quieres ser un 'creador de experiencias':



José Manuel García Franco es *director del Master en Game Design* que ofrece **U-tad**. García es Cofundador y director de juego en **Sokoh Studios**, y trabajó como director de la saga **Comandos Strike Force en Pyro Studios.** El Máster profundiza en materias como fundamentos gráficos, scripting, lógica, mecánica y dinámica de videojuegos, gamification, arte, narrativa, psicología, gestión y producción. Más info en *www.experimentatufuturo.com*

1. Lo importante es la **creatividad.** La tecnología es un elemento al servicio de la idea. Si solo nos centramos en polígonos y efectos, todos los juegos serán iguales.

2. Piensa y cuestiónate de qué otra forma diseñarías los elementos que influyen en el juego: pantallas táctiles, elementos accesibles para todo tipo de jugadores...

3. Abre los ojos para detectar oportunidades. Fíjate en el mercado potencial, pero no descuides la importancia de la gente con intereses dispares. Atiende al mercado de la nueva economía digital.

4. Usable, interactivo. Diseña una interfaz cómoda de usar, intuitiva, y que permita una interacción fluida entre los elementos. Busca la sencillez de juego y profundidad de posibilidades.

5. Los testers. Es vital contar con un grupo de jugadores que prueben el juego desde fases tempranas y chequeen si tu creatividad funciona y obtiene resultados positivos. Sin los testers, la industria del videojuego no sobreviviría.

6. Crea y pule un diseño estético y funcional de cada elemento del juego para que el tiempo no pase por ellos. Tener una robusta 'biblia' del personaje es clave.

7. Mantén una **actitud abierta y atenta**, sin prejuicios ni ideas preconcebidas. Despojarse de una visión sesgada es algo que también se puede aprender.

En Breve

Un nuevo LEGO para tu Nintendo



TODAS Una aventura de Lego se prepara para desembarcar en Wii, DS y 3DS. Y esta vez han rizado el rizo: tras Star Wars, Indiana y Harry Potter, le toca el turno a El Señor de los Anillos. Así que este otoño, la trilogía volverá a las pantallas, con otro aspecto, pero la misma épica, ingenio y diversión de las pelis.

Brave, para Wii y DS en julio

Wii/DS Basado en la película de animación de Pixar, Brave es un juego de acción y aventuras protagonizado por una chavala que va a conquistar el mundo. Armada con arco y espada, ingenio y valentía, le esperan feroces enemigos, una maldición y como colofón, salvar el reino. Ambas versiones estarán conectadas: en la portátil habrá personajes y misiones para terminar el modo historia de Wii.

Nuevos Pokémon en la eShop



3DS Las ediciones Blanca 2 y Negra 2 no llegarán solas, porque Nintendo acaba de anunciar dos nuevos Pokémon descargables para otoño. En Radar Pokémon moveremos la consola para descubrir y capturar Pokémon ocultos. Pokédex 3D es una evolución de la Pokédex original, con todas las fichas de los Pokémon. Incluirá numerosos datos sobre las habilidades que cada Pokémon puede aprender. Y podremos usar la RA para hacer fotos de los Pokémon en el mundo real.



Entrevista con...
Jools Watsham

Cofundador y director de **Renegade Kid**, el equipo que ha dado vida al genial Mutant Mudds.



Perfil

Jools Watsham es **director de Renegade Kid**, compañía tejana de espíritu nintendero (y fan de los Bitmap Brothers), fundada en 2007 y que os sonará por su hit Dementium. Pero Watsham acumula 18 años de experiencia haciendo juegos, unos 30, entre ellos NBA Jam, Red Star o Turok 2.



Dementium mezcla Silent Hill, RE y Doom 3.

La revolución Mutant Mudds



"Hacer un juego 2D es algo que perseguía desde siempre", dice Watsham. Ahora "hemos llegado al punto de volver la vista a las 2D y redescubrir su encanto". Así es **Mutant Mudds,** un innovador plataformas ya disponible en la eshop USA, donde está recibiendo críticas increíbles. Watsham lo diseñó "pensando en mí", y comenta que "está muy contento por la genial acogida." Saldrá pronto en Europa, así que estad atentos.

¿De dónde viene el nombre de vuestra compañía: Renegade Kid?
Me gustaba la idea de juntar dos palabras opuestas como "blanco" y "negro". "Renegado" suena agresivo, mientras que un niño es alguien juguetón. Al juntar ambos conceptos sale algo único.

¿Crees que la crisis puede traducirse en un renacimiento de la creatividad?
No sé si la crisis está afectando realmente a la creatividad o si es una mera coincidencia, pero sin duda estamos viviendo un resurgir de desarrolladores independientes con juegos más modestos. Steam es una plataforma que está ayudando mucho a potenciar este mercado 'indie'. Yo mismo, por ejemplo, tenía ganas de volver a las raíces con un juego de plataformas 2D y lo he hecho.

¿3D o 2D qué estilo prefieres?
En muchos aspectos, prefiero las 2D, porque son más precisas y percibes mejor las distancias y los escenarios. Como dice Brian Provinciano (Retro City Rampage) cuando trabajas en 2D puedes plasmar montones de ideas mucho más rápido y diseñar el arte en pocas horas para comprobar si la idea funciona, mientras que en 3D puedes pasarte semanas o meses con una sola idea, que encima puede no funcionar.

¿Prefieres las consolas físicas o los servicios de descarga como eShop?
Ver los juegos en la estantería y en su caja es más emocionante y puede llegar a más gente, pero ese proceso cuesta miles de dólares, y la distribución digital nos ahorra todos esos obstáculos. Además, las tiendas deciden qué juegos vender, mientras que la distribución digital nos permite ponerlos al alcance del jugador y que decida por sí mismo. El formato físico va a acabar desapareciendo. Aún puede tardar unos cinco o diez años, pero es inevitable.

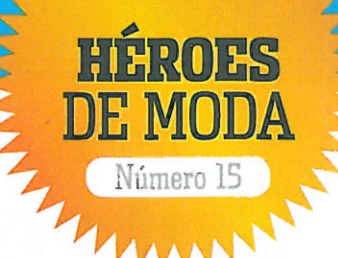
¿Te gustaría trabajar en una gran compañía o prefieres la libertad de ser un grupo pequeño?
Me encantaría afrontar grandes proyectos con mucho presupuesto y un equipo de cincuenta o cien personas. Sería muy desafiante, aunque tampoco haría muchos, por el estrés y la dificultad que supone. Ya hice algo parecido en Acclaim, donde trabajé en el diseño de Turok, pero entonces éramos unas 30 personas. Lo cierto es que me gustan ambos ambientes, pero si tuviese que elegir entre uno u otro, me quedo con la libertad que te da un equipo pequeño. Es más purista y hay menos factores que puedan "descarrilarte" en el proceso.

"CON MUTANT MUDDS HEMOS INTENTADO HACER ALGO MUY LLAMATIVO A LA VEZ QUE SENCILLO"

De Dementium a Mutant Mudds, ¿qué hacéis para ser tan polivalentes?
Mi fuente de inspiración son los propios juegos. Cada juego que hago es mi versión de los juegos que me gustan, para bien o para mal. Por ejemplo, soy fan de Silent Hill, Resident Evil y Doom 3. Los pones juntos y sale Dementium. Me encantan los shooters y los plataformas. Cuando jugué por primera vez a Super Mario World, me quedé impresionado. Era lo nunca visto, y con Mutant Mudds hemos intentado eso: hacer algo muy llamativo a la par que sencillo.

¿Qué tipo de juegos te gustaría crear en Wii U?
Cualquiera. Me encantaría hacer un shooter en primera persona, aunque supongo que la consola tendrá un sistema parecido a la eShop para juegos independientes más modestos.

9. Así que un shooter en primera persona... ¿Podemos pensar en Dementium 3?
Dementium sería fantástico en Wii U, pero abrir nuevas franquicias siempre es emocionante también.



Su habilidad más clásica es lanzar su puño. Además, usa su pelo como hélice para planear. Entre sus ítems favoritos están un puño de metal que aumenta su fuerza, un lanzamisiles y un zapato que encoje su tamaño.

Rayman fue creado por **Michel Ancel** (Beyond Good and Evil). El prota del juego iba a ser un chaval llamado Jimmy, pero los diseños de Ancel gustaron más: Rayman no tenían brazos ni piernas, ¡era más fácil animarlo de forma divertida!

En Rayman 2 se explica que Rayman es el único ser que no ha sido concebido por Polokus, el espíritu del mundo, y que es un elegido para combatir el mal. Pero sus aventuras han ido pasando del cuento de hadas a un tono más humorístico y gamberrete.

Su primer juego (1995) fue un plataformas 2D para Atari Jaguar, PlayStation y SEGA Saturn. En principio iba a ser para SNES, pero Ubisoft optó por consolas de la siguiente generación para usar el formato CD en lugar del cartucho.

Rayman

El héroe de Ubisoft es la alternativa europea al poder plataformero de Mario y Sonic.

NO HAY HÉROE SALTARÍN CON MENOS REPAROS EN USAR LOS PUÑOS.

Rayman ha protagonizado aventuras de plataformas (sin contar remakes), juegos de carreras, peleas o party games como **Rayman Raving Rabbids**, donde nacieron los famosos Rabbids trastornados de Ubisoft.





ESTÁ DE MODA PORQUE...

Vuelve con **Rayman Origins**, la conversión para 3DS del excepcional juego de **plataformas 2D** que llegó a Wii el año pasado. Además, acaba de ser presentado como uno de los juegos de estreno para Wii U, con el título de **Rayman Legends**.

Nuestros juegos de **Rayman** favoritos



Rayman 2 (N64, 1999) Reto al mismísimo Mario 64 con un plataformas 3D. Ha salido un remake en 3DS.



Rayman Advance (GBA, 2001) Su primer juego para una consola Nintendo fue este remake del Rayman original.



Rayman 3 (GC, 2003) Aprovechó el poder de Cube en un plataformas 3D bonito, variado y muy divertido.

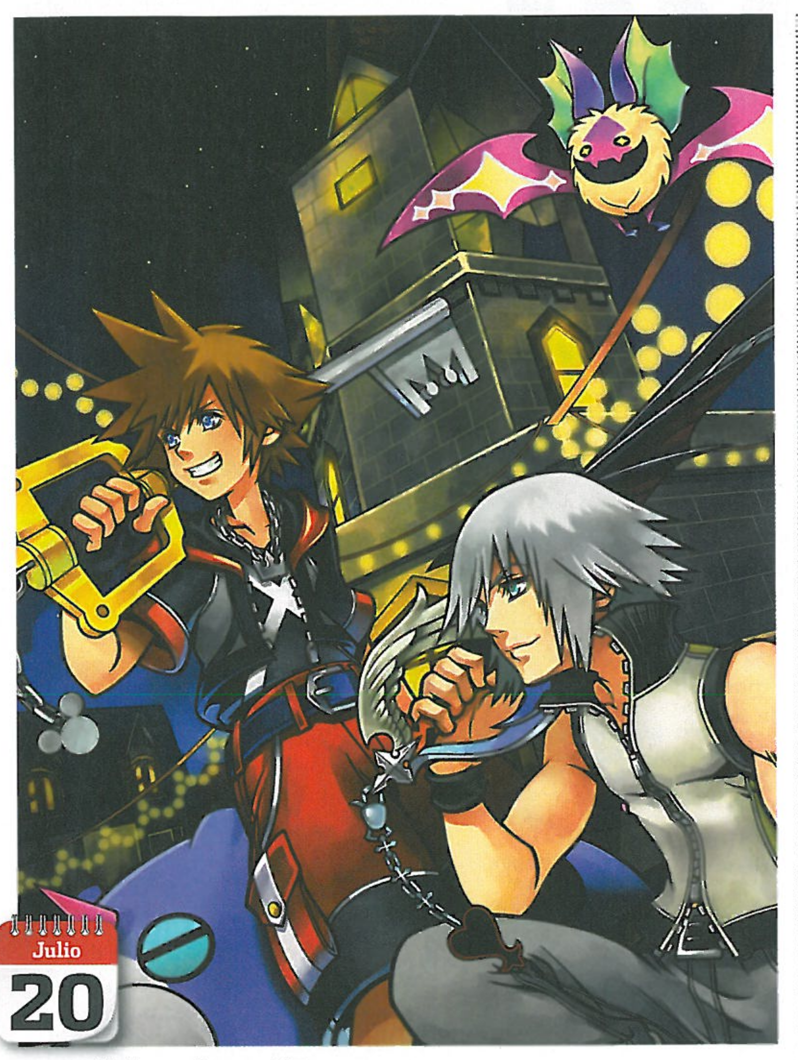


Rayman Raving Rabbids (Wii, 2007) Esta colección de locos minijuegos supuso el debut de los Rabbids.



Agenda Nintendo

Del 15 de junio al 15 de agosto. Videojuegos para frenar los calores y descansar del estrés.



Julio 20

3DS Kingdom Hearts

Compañía Square Enix Género RPG

Mickey, Goofy, Donald, Pinocho junto a los conocidos héroes Sora y Riku, forman el staff de la próxima promesa de 3DS. Una mezcla de RPG y mucha acción en la que podrás hacer combos con tu espada, derribar muros a golpazos... Repleto de la magia de Disney y con todo el encanto propio de la saga. Y además, podrás reclutar, entrenar y cuidar a los más de 50 diferentes tipos de espíritu que se unirán para luchar a tu lado.

Junio 15

3DS Heroes of Ruin

Compañía Square Enix Género RPG

Cuatro clases de héroe y el mismo objetivo: romper la maldición de Ataraxis. ¿Todo como siempre? No. Esto se hace en un multijugador cooperativo online, con su chat de voz y la opción de entrar y salir del juego cuando quieras. Y StreetPass, y SpotPass, y mucho RPG...





Julio 27

3DS One Piece SP 2

Compañía Namco Bandai Género RPG

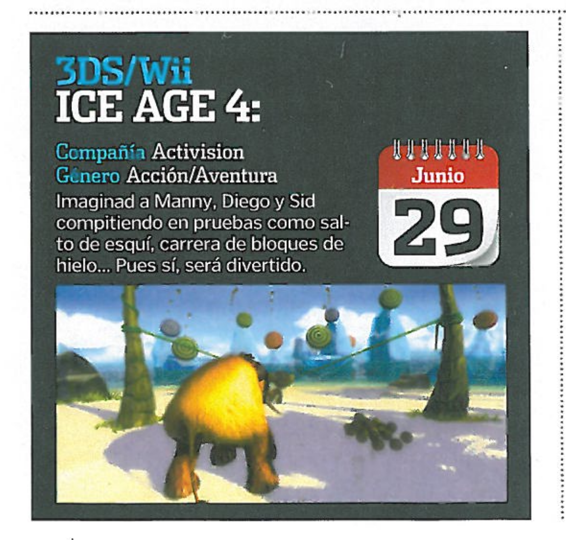
El capitán Luffy y los piratas del sombrero de paja parten en busca de nuevas aventuras. Eso y combates que nos harán sudar. Habrá más de 15 jefes finales de la serie original, pero también aventura, islas por recorrer y mucha épica.

3DS/Wii ICE AGE 4:

Compañía Activision
Género Acción/Aventura

Junio 29

Imaginad a Manny, Diego y Sid compitiendo en pruebas como salto de esquí, carrera de bloques de hielo... Pues sí, será divertido.





Julio 6

Wii Beat the Beat: Rhythm Paradise

Compañía Nintendo
Género Musical

Juegas al golf con un mandril y controlas a un karateka que entrena con tiestos. Sigue el ritmo y podrás ganar. Cada juego es como una microhistoria, con humor y la posibilidad de jugar con la música Europea o japonesa. Sí, tranquilos, habrá tutorial.



Además...

	Consola	Fecha
Theatrhythm Final Fantasy	3DS	Julio
Madagascar 3	TODAS	Agosto
New Mario BROS. 2	3DS	Agosto
Ben 10 Omniverse	3DS/Wii U	Otoño
Pokémon Ed. Blanca 2 y Ed. Negra 2	DS	Otoño
Epic Mickey 2	3DS/Wii	Otoño
Transformers Prime	3DS/Wii	Invierno
PES 2013	Wii/3DS	Otoño

OJO CON...
New Mario Bros. 2

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos 1 ACE ATTORNEY de DS. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y envía un email a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para los lectores, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES OPINAN

Una familia muy Nintendera

"Buenas tardes, somos una familia de Nintendo. Mis dos hijos mayores (14 y 9 años) y yo tenemos la Nintendo 3DS entre otras Nintendo, solo falta la peque (de un año) que como mira a las máquinas no le falta mucho para pedirme la de ella :))) Os mando nuestros código de amigos por datos adjuntos y aprovecho para saber si es una buena inversión el comprar la Wii U ya que mi hija de 9 años es la que quiere, también en juegos me imagino que seguirá la misma línea que la Wii, juegos en familia; porque eso es lo que más nos gusta de la Wii!!! Seguid así que lo estáis haciendo fenomenal!!! Un saludo desde Canarias!!!"

María

Más Streetpass

"También quería hacer un llamamiento a la población de Pamplona, que hay Nintendo 3DS pero es dificilísimo poder juntarnos. Me paso días trabajando por la calle acompañado de mi portátil, pero uno cada mes con suerte puedo cruzarme. Podríais organizar algún evento o algo por la zona norte de España...

Gerard

¡Muchas gracias!

"Hola, R.O.N.! Soy un gran fan vuestro, pero es la primera vez que os escribo. He crecido jugando a Super Mario Sunshine con la GC; comencé y acabé Super Mario Galaxy y posteriormente lo hice con el 2. Y ahora estoy desbloqueando el nivel extra de Super Mario 3D Land (una maravilla de juego). Me gustaría agradeceros ser como sois y publicar esta revista todos y cada uno de los meses desde el diciembre del 1992.

Pau Homs

De Dragon Ball a Naruto

Cristo

Saludos, soy Cristo y os doy la enhorabuena por vuestra revista. ¿Cuándo va a salir Dragon Ball de 3DS? ¿Cómo será? ¿Va a salir un nuevo Naruto de la Wii o habrá que esperar a Wii U? Y por último, ¿qué extras nuevos va a tener el One Piece 2 de la 3DS? ¿Tendrá multijugador? Gracias y buena suerte con la revista.

Pues en realidad no sabemos si saldrá o no; sí podemos decirte que Namco Bandai ha estado trabajando en una versión de Dragon Ball para la portátil con vistas a lanzarla en verano. Pero... no hay novedades sobre ella, de modo que no sabemos si el proyecto ha sido cancelado o aplazado. Por otro lado, Naruto se ha prodigado en Wii y en ambas portátiles, así que por qué no pensar en una entrega para Wii U. Te recordamos que lo último para Wii ha sido Clash of Ninja Revolution 3, que todavía puedes encontrar en tiendas, aunque su último papel protagonista ha sido en 3DS, con un interesante Shippuden 3D que distribuyó 505 Games. Sobre One Piece 2 para 3DS solo podemos avanzarte la fecha de estreno: 27 de julio, que vamos a controlar a más de 12 personajes y que nos enfrentaremos con 15 jefes finales. Pero basta para desearlo.



Naruto y Dragon Ball vuelven a ser temas estrella entre los nintenderos. Una nueva entrega de las aventuras de Goku podría llegar a 3DS.

Demos de juegos

Guillem (Barcelona)

Hola Nintendo. ¡Estoy suscrito desde los 7 años! ¿Habrá demos de algún mario 3DS? ¿De Luigi's Mansion 2? ¿de Heroes of Ruin? ¿de Kid Icarus?

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro mail y ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita este mes se lleva un X-Men Destiny de Wii!





Alex Quesada López (Madrid)

Óscar Cebrián Coya (Madrid)

MIRA LO QUE HAN DICHO...

"En este mundillo admiro a Nintendo y a Miyamoto, sin ninguna duda. Nintendo es una de mis mayores fuentes de inspiración"

Jools Watsham, CEO de Renegade Kid





"Hay una actitud hacia Nintendo de que se está centrando más en los jugadores casual, pero en realidad estamos interesados en hacer juegos para gente que ama los juegos."

Roundtable con miembros de Nintendo. E3



"Estamos disfrutando del éxito de una idea que queríamos hacer realidad: unir el mundo real y el virtual a través de los videojuegos, y que ha requerido un tremendo esfuerzo de comunicación y ejecución."

Eric Hirshberg, Activision, sobre Skylanders



"Wii U va a ser muy exitosa porque en líneas generales es una muy buena máquina. Y lo es tanto para los jugadores tradicionales, como para el público casual que compraba juegos sociales en Wii."

Yves Guillemot, Ubisoft

Tengo mucho interés en estos juegos, y echo en falta demos de juegos de lucha (sólo tengo el DoA D).

Qué más quisiéramos nosotros que hubiera demos de todos los juegos, sería sensacional para probarlos todos y quedarnos locos, ¿no? Tranquilo, de momento Nintendo está haciendo un gran esfuerzo por tener todas las demos posibles. Sin ir más lejos se acaban de publicar dos en la eShop, dos que no hay que perderse: Heroes of Ruin y Rayman Origins. Además, puedes descargarte las de Rhythm Thief, Farming Simulator, MGS, Mario & Sonic JJOO, RE Revelations, Crush 3D, Cooking Mama 4, Pyramids, Dead or Alive y Nintendogs.



Rayman Origins es uno de los últimos juegos que podemos probar a través de las demos. Echa un vistazo a la tienda de 3DS y quédate pasmao con la de Heroes of Ruin.

Mario Tennis Open

Marc Pedrero Blanch

Hola R.O.N!!! Me llamo Marc y tengo 13 años y esta es la primera vez que os escribo. Mi primera pregunta es: ¿me podrías decir cómo conseguir los personajes de Mario Tennis Open: Bowsitos, Destello, Bebe Mario. Segunda: ¿Los Yoshis de diferentes colores cada cuanto tiempo salen? ¿Los pondréis en la Revista? Tercera: ¿Sabéis si saldrá en España o en versión inglesa el juego de One Piece Gigant Battle 2? Ya que en España salió el 1. Gracias!!!

Bolsitos aparece al completar el minijuego Tintomanía en el nivel de dificultad Pirañas Diabólicas; Destello sale cuando completas el nivel Estrellas sin fin del Peloteo Galáctico; y Bebé Mario, al terminarte el nivel 1-3 del minijuego Super Mario Tennis. Hasta ahora se han publicado códigos QR de Yoshi Blanco, Negro, Azul y el disfraz de Yoshi. Te los ponemos aquí. Recuerda que hay que hacerlo desde



Acacio Raimundo Núñez







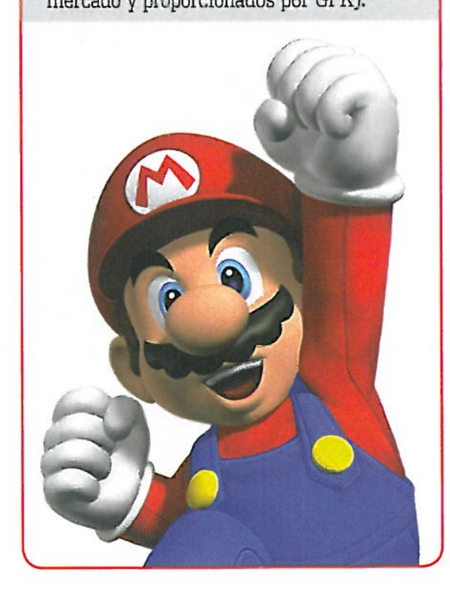




Códigos QR de los Yoshis de diferentes colores para Mario Tennis Open. Si tienes el juego, ve a la pantalla de selección de archivo, pulsa Arriba más Start y cógelos con la cámara.

UNA DE NÚMEROS NINTENDEROS

- Entre la semana 16 (16 a 22 de abril) a la 21 (21 a 27 de mayo), se han vendido 32.386 unidades de Nintendo 3DS (según datos de ventas de unidades extrapolados, proporcionados por GFK).
- Desde su lanzamiento, el parque instalado de Nintendo 3DS en España es de más de 420.000 unidades (datos GFK extrapolados al 100% de mercado), lo que supone el 70% de la cuota de mercado de portátiles de nueva generación (datos de GFK correspondientes al periodo de comuniones).
- Skylanders Spyro's Adventure es el juego más vendido a nivel mundial, para consolas de sobremesa y portátiles, en el periodo comprendido entre enero de 2012 y el 30 de abril de 2012 (según cifras de The NPD Group, GfK, Charttrack y estimaciones internas de Activision).
- Mario Tennis Open se ha convertido en el tercer juego más vendido en su primera semana a la venta (datos de GFK de venta de unidades sin extrapolar).
- New Super Mario BROS. ha vendido más de 720.000 unidades en España (según datos LTD extrapolados al 100% del mercado y proporcionados por GFK).



LOS FANS DE NINTENDO

Piculín Clérigo Gómez. Su primera consola fue una Super Nintendo con la edición especial All Stars + Mario World. Tenía 6 años, pero ya dos antes se "vició" con Mario BROS de NES. Ahora tiene 21, y una Wii, una DS, una GBA, una SNES y una GC.



¿Cómo fueron tus inicios Nintenderos?
Mi familia siempre recuerda que cuando tenía 2 años, le quitaba el mando de la NES a mi tío y a mi hermana. Mi primer recuerdo con una consola fue a los 4 años, jugando a Super Mario BROS. de NES, con el que acabé viciado. Por otro lado, mi primer contacto con la revista fue el número 86, con Donkey Kong 64 en portada; después, desde el número 114 no me he perdido ni uno solo.

Después de haber jugado con TODAS las consolas, ¿qué le pides a Wii U?
Lo tengo bien claro.
1. Que no tenga miedo a arriesgar. Con Wii lo hicieron y les salió bien, así que espero que no les tiemble el pulso a la hora de apostar por nuevos proyectos.
2. Que no se olviden de nadie. Desde N64 hemos tenido en cada generación alguna saga a la que echar en falta. Así que después de explotar durante tantas entregas a Mario, quizá sea el momento de darle un descansito y ofrecer en Wii U más variedad, recuperando las grandes sagas de Nintendo y explotando su jugabilidad. Que Fox, Kirby, Donkey, Pit, Yoshi, Wario y todo el elenco de héroes nos den grandes tardes de diversión.
3. Que no se dejen pisar por nadie. En GameCube nos perdimos PES o GTA. En Wii hemos visto algunos third parties que son de risa, a pesar de que juegos como Twilight Princess, Last Story o Mario Galaxy han dejado bien claro el potencial de la máquina.

¿Qué es para ti ser Nintendero?
Nintendo es la compañía de la que siempre estoy pendiente. La única que de verdad me importa. La que me da alegrías cuando sacan un gran título y a la que critico duramente cuando hacen algo mal. Ser nintendero es alegrarte cuando ves sus juegos en la lista de los más vendidos; es llegar junio y pensar día y noche en lo que nos van a enseñar en Los Angeles. No es algo que se elija, se siente cuando pruebas sus juegos.

¿Qué sugerencias harías a la revista oficial?
La guía de compras está bien, pero la cantidad de juegos es inferior a la que teníais antes, y tiene menos encanto. También el sistema de puntuación era mejor antes, cuando puntuabais de 0 a 100 cada apartado, en lugar de las estrellas actuales: te daba mejor idea de cómo era el juego. Por lo demás, la revista es perfecta.



Los Skylanders giants llegarán a Europa en otoño, y será para todas las consolas, 3DS incluida.

la pantalla donde seleccionas el archivo de juego. Pulsando Arriba +Start se activa la cámara que lee estos códigos. Esperemos que dentro de poco salgan nuevos códigos, porque sí sabemos que hay Yoshi rosa, y también uno amarillo...

Monster Hunter 3G

Javier

Hola Revista Nintendo. Soy vuestro fan desde hace 4 años. Tambien soy fan de Monster Hunter. ¿Cuándo saldrá Monster Hunter 3G? ¿Hay más novedades? Muchas gracias.

Aquí también somos muy fan de ese juego, Javier. Y no nos pone nada contentos que haya tan pocas noticias sobre la versión 3G o sobre MH4. Y las que haya, no sean precisamente positivas. Hace poco leímos las declaraciones de un analista americano que afirmaba que Capcom no traería el juego a Europa ni a América. Menos mal que el vicepresidente senior de la compañía, Christian Svensson, reaccionó rápido. Dijo en Capcom-Unity.com que si las declaraciones no vienen directamente de ellos, que fuéramos escépticos. De hecho no hace mucho la revista oficial británica dio por sentado que MH3G llegaría en otoño a Europa. Esperamos noticias desde Capcom.

Nuevos Skylanders

Salvador

Hola R.O.N. Estoy muy flipado con los Skylanders, tengo una buena colección de estas figuras y como me he enterado de que pronto saldrán los Giants, me gustaría que me contarais todos los detalles.

Nos gusta que nos hagas esta pregunta, porque resulta que Skylanders se ha convertido en una franquicia de éxito, hasta tal punto de alzarse como el título más vendido en todo el mundo como acabamos de contarte en la tabla de datos nintenderos. Bien por Activision, que planea traer los nuevos Skylanders giants a nuestro país el próximo otoño, con más de 20 nuevos personajes, e innovaciones en los modos competición y cooperativo. Aprovechamos para presentarte a 5 nuevos personajes que precisamente acabamos de conocer. Se trata de Bouncer, un robot deportista reconvertido a personal de seguridad en las minas de cristal y con nuevo objetivo en la vida; Tree Rex, un poderoso árbol gigante que lucha contra cualquier cosa que amenace el orden natural de las cosas; Jet Vac, un barón del cielo que recuperó sus alas tras un acto heróico; Pop Fizz, un mago, un alquimista que sufrió sus propios experimentos en sus carnes; y Cynder, un dragón convertido en Skylander, y al que los demás aun temen y guardan las distancias. Más buenas nuevas con el juego: n-Space, los desarrolladores de Heroes of Ruin, ha anunciado que trabajan en la versión para 3DS de Giants. El juego reconocerá todas las figuras ya disponibles, pero se trae 16 nuevos personajes incluidos gigantes y Skylanders de estreno.

NUESTRO CÓDIGO AMIGO

¡Hazte amigo de la Revista Oficial!

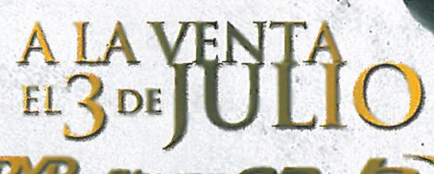


¿Quieres ser amigo de la Revista Oficial? ¿Te gustaría enviarnos tus dibujos a través de correo Nintendo, tus composiciones, melodías...? Toma nota de nuestro código amigo de 3DS: **3780-9100-4359.** Enviadnos vuestros códigos Amigo y estaremos en contacto directo con vosotros. Ah, sí, y también podréis conseguir los autógrafos de los miembros de la redacción. Eso sí que tiene valor, eh nintenderos...

KATE BECKINSALE

UNDERWORLD
EL DESPERTAR

A LA VENTA EL 3 DE JULIO



Y PLATAFORMAS DIGITALES

También disponible la
COLECCIÓN UNDERWORLD
con la saga completa en

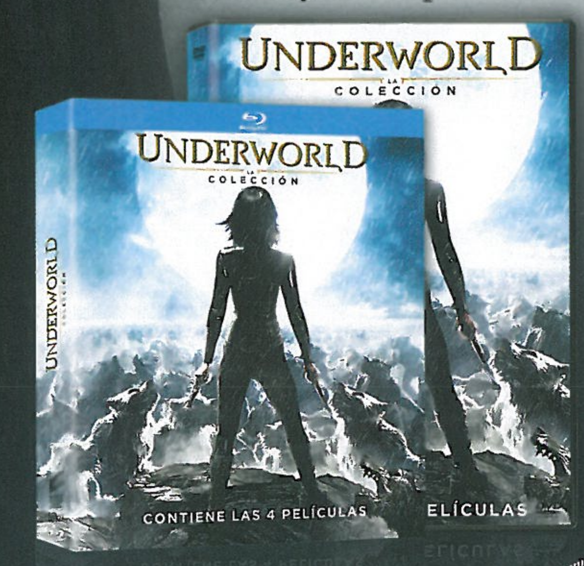


y



Incluye las 4 películas











Castlevania
- Lords of Shadow -
MIRROR OF FATE

PRIMER CONTACTO EXCLUSIVO

Drácula elige 3DS

Y el estudio español Mercury Steam le fabrica un Castlevania a la par clásico, nuevo y escalofriante.

SIMON
El héroe más clásico de la saga vuelve reinventado. Hijo de Trevor Belmont y, por lo tanto, nieto de Drácula, utiliza su látigo mata-vampiros, hachas y ampollas de aceite hirviendo contra las criaturas de la oscuridad. Domina la magia elemental y la espiritual.

Dos leyendas en un sólo juego. Una tiene ya 25 años, se llama Castlevania y es una de las sagas de acción y saltos más famosas y amadas de la historia. La otra es centenaria. Se remonta a 1897, cuando se publicó la novela **'Drácula' de Bram Stoker**, o más atrás, al siglo XV, la época del príncipe valaco **Vlad Draculea**. Ahora, **Mercury Steam** la reinterpreta en 3DS.

La historia del no-muerto

Este estudio ubicado en San Sebastián de los Reyes -Madrid- es el actual responsable de los juegos de la saga Castlevania, una de las joyas de la corona de la compañía nipona **Konami**. Con su **Lords of Shadow** para PS3 y X360 dio nuevos aires a la franquicia, reinventando su historia y contando (atención que viene un **SPOILER** muy gordo del final del juego, así que salta al siguiente párrafo si no quieres saberlo) la transformación del caballero Gabriel Belmont en Drácula (Fin del **SPOILER**).

Ahora esa historia va a convertirse en **trilogía**, y su segunda entrega la viviremos en **otoño en 3DS**. Se llamará **Mirror of Fate** y mezclará el sistema de combate de Lords of Shadow con la jugabilidad clásica en 2D de la saga, y todo con un argumento alucinante: 25 años después de Lords of Shadow, el caballero de la Hermandad de la Luz **Travis Belmont** se aventura al castillo de Drácula para destruir a su mortal enemigo... y descubrir la verdad sobre su familia. Trevor será uno de los 4 personajes jugables de Mirror of Fate. Otro será su hijo, Simon, y también manejaremos a Alucard, el hijo medio vampiro de Drácula. Del cuarto sólo se sabe que será otro descendiente de Gabriel. Pero lo que es seguro es que este Castlevania será el primero de desarrollo 2D con **gráficos 3D**, lo que permitirá giros de cámara y un uso espectacular de las 3D visuales.

Sangre y cadenas

Si has jugado algún Castlevania de DS, el desarrollo te sonará: el castillo de Drácula (de momento, único escenario confirmado) será un laberinto 2D que exploraremos para ir ganando habilidades que nos permitirán acceder a nuevos caminos. El estilo de juego que creó Metroid y que, con tanta brillantez, ➲



Clásica jugabilidad 2D, pero gráficos en 3D. Así disfrutaremos de ángulos de cámara espectaculares.

El juego será la segunda parte de una trilogía que culminará con Lords of Shadow 2.

TREVOR
Hijo de Gabriel (el prota de Lords of Shadow). Drácula asesinó a su madre, así que busca venganza. Su arma es una Cruz de Combate (una cadena con un crucifijo en su extremo), usa cuchillas arrojadizas y bombas electrificadas, y domina la magia de la luz y la oscuridad.

ESCENARIOS

El castillo del vampiro

Pasadizos, bóvedas, salones, mazmorras. El castillo de Drácula será un **laberinto 2D** (como en los Castlevania de DS), y explorándolo ganaremos habilidades que nos permitirán acceder a nuevas zonas. Eso sí, todo con gráficos en tres dimensiones.





"vampirizó" Castlevania después. La gran novedad será la introducción del profundo **sistema de combate** de Lords of Shadow. Con los botones X e Y realizaremos **combos**, ataques cargados, golpes que afectarán tanto a los enemigos que tengamos enfrente y de espaldas, y usaremos las **armas secundarias** de cada personaje. El botón R servirá **para agarrar** a los enemigos y **bloquear** sus ataques, y L para **esquivar** y realizar "counters". Cuando aprendas a combinar estas técnicas, ejecutarás virguerías como lanzar a tus enemigos y pegarles en el aire. Y tendrás que profundizar en el control, porque en los **combates** de Mirror of Fate **el "timing"** lo será todo: bloquear en el momento exacto te permitirá abrir las defensas de los enemigos, esquivar con precisión y contraatacar será la única manera de vencer a algunos monstruos... Aunque, claro, siempre podremos recurrir a la magia: en el caso de Trevor, ha heredado de su padre la facultad de usar dos tipos: la **blanca** para curarse y la **negra** para aumentar el poder de sus ataques.



El sistema de combate será completísimo, con gran variedad de ataques, esquivas, bloqueos y el uso de magias. ¡Y habrá cuatro personajes jugables!

Rincones oscuros

Este completo sistema de combate aspira a ser el mejor jamás visto en un Castlevania portátil, pero compartirá protagonismo con las habilidades plataformeras que nos servirán para explorar: salto doble, salto de pared en pared, el uso de nuestra cadena para **balancearnos** o **trepar**... El componente plataformero será muy importante y exigirá habilidad. Pero la recompensa la tendremos a cada paso: descubriendo los escenarios del juego que, en la versión previa que hemos jugado, ya destacan por su belleza, su nivel de detalle y un uso sublime de la luz y la oscuridad. Te va a merecer la pena descubrir hasta la última **mazmorra oculta** del castillo de Drácula, y de paso encontrar tesoros, mejoras... y enemigos inesperados.

La primera impresión que nos ha producido Mirror of Fate no puede ser más positiva. Hay en él mucho amor por los juegos clásicos y mucho respecto por la saga, pero también muchas ganas de enriquecerla con novedades. Castlevania para 3DS está en manos de auténticos amantes de la franquicia.

ENEMIGOS

Las huestes de Drácula

Para llegar hasta el Príncipe de las Tinieblas, tendremos que acabar con **muertos vivientes**, murciélagos gigantes y demás entes sobrenaturales. Incluso habrá luchas con **titanes** que prometen jugabilidad completamente 3D.



Este ejecutor es un jefe final. El combate contra él será en 2D, y tendremos que memorizar sus sucesivas pautas de ataque para esquivarle.

Los murciélagos gigantes son enemigos muy rápidos. Las cuchillas arrojadizas de Trevor les darán su merecido.



Lo cuentan sus creadores...
Enric Álvarez y J. Luis Márquez

"Desde la primera vez que la vimos, la consola nos pareció muy potente"


Enric Álvarez es director y uno de los fundadores de Mercury Steam. Además, produce Mirror of Fate.



José Luis Márquez es el director de desarrollo de Mirror of Fate.

¿Por qué elegisteis 3DS? ¿Fue idea vuestra o de Konami?
Enric: En nuestra relación con Konami, las ideas pueden surgir de una conversación, y este fue el caso. Nintendo nos presentó la plataforma, nos quedamos muy impresionados. Y lo primero que te viene a la mente es que chulo sería hacer un Castlevania a la antigua usanza, pero aprovechando la plataforma e inyectarle la jugabilidad y el "feeling" de Lord of Shadows. Luego surgió la idea de si "oye ¿y si ordenamos la trilogía: primero Lord of Shadow, el segundo los Mirror Fate y el tercero Lord of Shadow 2?

¿Qué es lo bueno y lo no tan bueno de trabajar en 3DS?
José Luis: No es que sea "no tan bueno", pero sí es complicado desarrollar para una consola estereoscópica. Surgen problemas que no existen en un juego "normal". Hay que tener cuidado de que los objetos no sobresalgan demasiado, no molesten visualmente... Eso te ralentiza un poquito. La consola siempre nos pareció muy potente, desde la primera vez que la vimos, se pueden hacer cosas muy chulas. Al ser una consola potente, para que las cosas queden realmente bien, necesitas mucha gente y mucho tiempo para optimizar el resultado. Es como cualquier otra consola, sólo que con una tecnología muy novedosa.

¿Ha sido fácil trasladar la jugabilidad 3D de Lords of Shadow a un juego 2D?
José Luis: Lords of Shadow ha sido nuestra inspiración directa para desarrollar la jugabilidad y pasarla a un concepto clásico en 2D. Pero a la vez hemos intentado homenajear todo lo posible a títulos antiguos de la saga. Supongo que es algo que estaban esperando los fans desde hace mucho: un juego de jugabilidad 2D pero con gráficos en 3D.

En Mercury Steam, ¿tenéis predilección por los mundos sobrenaturales?
Enric: Tienes razón, hay algo de eso. Nosotros somos cuentacuentos, somos comediantes. Nos encanta contar historias, las historias necesitan personajes y este "rollete" que nos llevamos de fantasía, ciencia-ficción es lo que nos gusta. No le haríamos asco a un juego que no tuviera estos elementos... pero se los acabaríamos metiendo (risas). Sí, sí, nos gustan las aventuras, los personajes ricos, complejos... Meternos en líos importantes. Hacer un juego como Mirror of Fate es enfrentarse a muchos problemas. Para lograr un impacto visual así, tienes que trabajar muy a fondo en todo, no se te puede escapar nada para que la experiencia de juego sea creíble. Si no, enseguida desaparece la ilusión, se destruye. Es complicado, pero eso es lo que nos gusta, los desarrollos largos.

PERFIL
Mercury Steam



Afincados en el municipio madrileño de San Sebastián de los Reyes, los chicos de **Mercury Steam** trabajan actualmente divididos en dos equipos de desarrollo independientes: uno para **Lords of Shadow 2** y otro para **Mirror of Fate. Enric** produce ambos juegos, y **José Luis** dirige el de 3DS.

¿Es fácil sumergir al jugador en un ambiente de terror con una portátil?
José Luis: Yo siempre digo que la pantalla de 3DS no es una televisión, pero en profundidad se alarga hasta el infinito. Te da un margen tremendo. Yo diría que es inmersiva como ninguna. Pero también depende de las circunstancias en las que juegues. Si te gusta jugar en la oscuridad, en tu habitación tumbado en la cama, una portátil es una gozada. Este es un juego para jugar con la luz apagada. Yo no lo jugaría en el metro, si te soy sincero.

Gráficamente, el juego es de lo mejor de 3DS. ¿Estáis satisfechos con el rendimiento gráfico de la máquina?
José Luis: Sí, por supuesto, por supuesto. Y eso que estamos en medio del desarrollo, aun tiene que mejorar. Si ya te ha gustado lo que has visto, puedes esperar mucho más...

¿Quién se encarga de la banda sonora del juego? Es impresionante...
Enric: Óscar Araujo está a cargo de la música. Lo cierto es que tiene su manera de hacer las cosas, muy especial, muy distinta, y nosotros estamos encantados con ello.

¿Tenéis más proyectos para Nintendo 3DS, ideas nuevas...?
Enric: Tenemos montones de ideas. Pero el negocio del videojuego se parece mucho a Hollywood. Hay multitud de proyectos por ahí y pocos llegan a conclusión. Se tiene que dar una conjunción de factores: tiene que haber una financiación, al editor le tiene que interesar, al desarrollador le tiene que interesar... a nosotros nos hacen propuestas que amablemente tenemos que declinar porque no tenemos capacidad para tantos desarrollos. Otra cosa muy distinta es que eso cristalice. Cuando cristaliza un proyecto es casi porque se ha dado una conjunción astral para que todo esté en el sitio y el momento correcto. Una cosa es que haya proyectos, que los hay, y otra qué posibilidades hay de que esos proyectos en un futuro lleguen a término. Eso es imposible saberlo, imposible...

E

El show de los

ASISTIMOS AL NACIMIENTO DE **Wii U** CON 18 NUEVOS JUEGOS

Era el E3 más esperado de los últimos tiempos y, desde luego, el show no faltó a su cita con la historia. Nintendo quería volver a redefinir el futuro de los videojuegos, mostrando su Wii U, y a prolongar su dominio en las consolas portátiles, presentando los juegos que más darán que hablar en los próximos meses. Uno de ellos es español y está en nuestra portada.

Páginas que emocionan

Ambas cosas: iniciar una nueva era en el ocio interactivo con Wii U y consagrar la 3DS con juegos estelares, han sido conseguidas en nuestra opinión. Y buena prueba de ello son las 18 páginas de juegos-espectáculo que se despliegan a continuación. En ellas veréis hasta 18 nuevos juegos de Wii U presentados y con

3 videojuegos

las primeras impresiones tras haberlos jugado allí mismo; y aquí también encontraréis las 7 novedades más flipantes para 3DS, detalladas todo lo posible tras nuestras primeras partidas bajo los focos del Convention Center.

Este año el E3 ha vuelto a ser el paraíso de novedades, estrellas, sorpresas y espectáculo que esperábamos. Un paraíso en el que también se sufre, no creáis: colas para todo, mucho calor e inmediatamente después mucho frío, citas sin apenas tiempo para llegar... pero cómo lo hemos gozado. Desde la conferencia, que se celebró el día 5 de junio hasta el último día de E3, el 7, ¡ha sido inolvidable!



Enviado especial a L.A.
Gustavo Acero
Revista Oficial Nintendo

CONFIRMAMOS LA CONSAGRACIÓN DE **NINTENDO 3DS** CON 7 NUEVOS JUEGOS





ZombiU

Adulto, aterrador, diferente... el apocalipsis zombi de Ubisoft va a dejarnos sin aliento.

Ubisoft ha sido la gran triunfadora de este E3. Ninguna otra third-party ha apoyado con tantos juegos, y de tanta calidad, a Wii U. **Assassin's Creed III** o **Rayman Legends** son dos ejemplos, pero el que más nos ha sorprendido es **ZombiU**, pensado por y para la consola, y que usará toda su potencia y la versatilidad del **Wii U GamePad** para sumergirnos en una pesadilla zombi.

Gamepad contra los zombis

ZombiU se desarrollará en **el Londres de 2012**. Pero no será la urbe cosmopolita que conocemos, sino una ciudad muerta o, mejor dicho, muerta viviente, porque los zombis acosan a los supervivientes humanos que quedan. Tú serás uno de ellos,y para seguir con vida en este **shooter subjetivo** plagado de zombis tendrás que racionar balas y botiquines. Y no pienses que es tópico, porque el juego presentará situaciones solo posibles con el mando de la nueva consola. El **GamePad** se convertirá en **el Bug-Out Bag (B.O.B.)**, un kit multiusos del que dependerá tu supervivencia: te servirá para gestionar tu inventario, usar botiquines o localizar a los zombis cercanos con su función de **radar**. Todo sin que la acción se pause: ¡date prisa, que se acercan los zombis! Y estos no serán los únicos usos del GamePad: también se convertirá en **mira de rifle**, o lo agitaremos para zafarnos de los zombis o propinarles golpes letales. ¿Más cosas? ¿Qué tal **hackear** una sistema de seguridad en el mando mientras en la tele ves a los zombis acercarse? Y, rizando el rizo, las ideas novedosas irán más alla del nuevo mando. Por ejemplo, cada vez que morimos, pasamos a controlar a **un nuevo superviviente**, y tenemos que recuperar el B.O.B... de las manos muertas del zombi que antes éramos nosotros. O habrá un modo de dobles en el que un jugador controlará a un superviviente en la tele, y otro se convertirá en **"Zombi Master"**, dirigiendo hordas de muertos vivientes desde la táctil... Zombi U lo tiene todo para ser uno de los imprescindibles de Wii U en su lanzamiento... si te atreves a jugarlo.

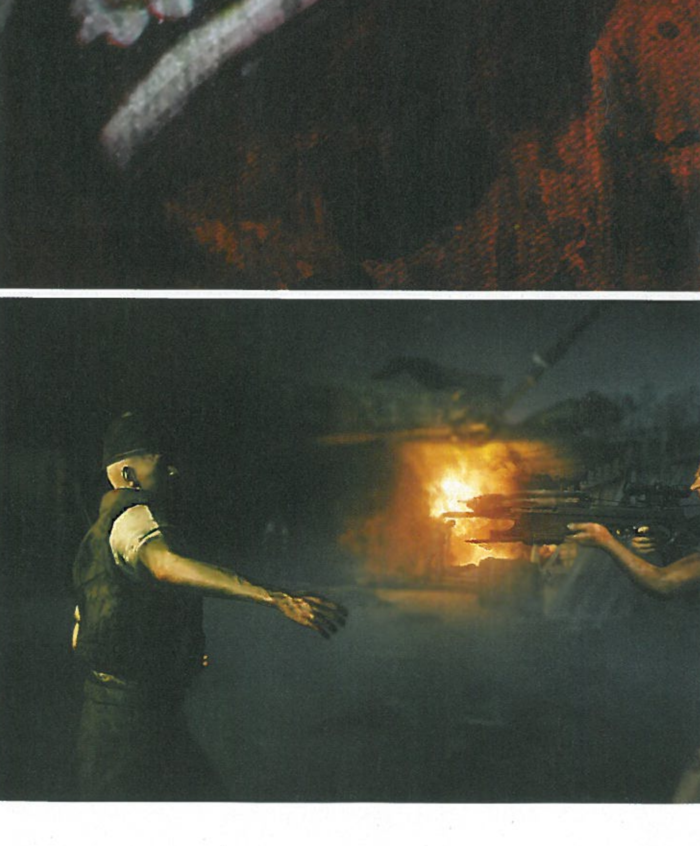


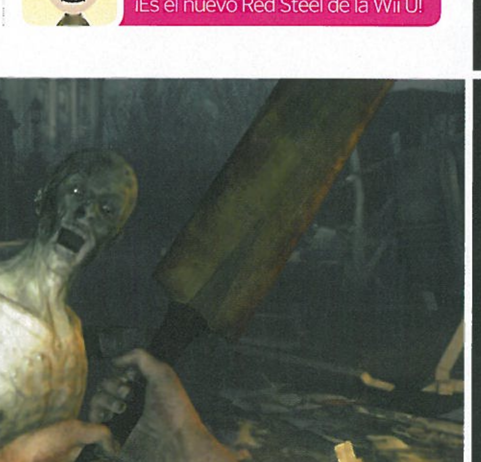
+info

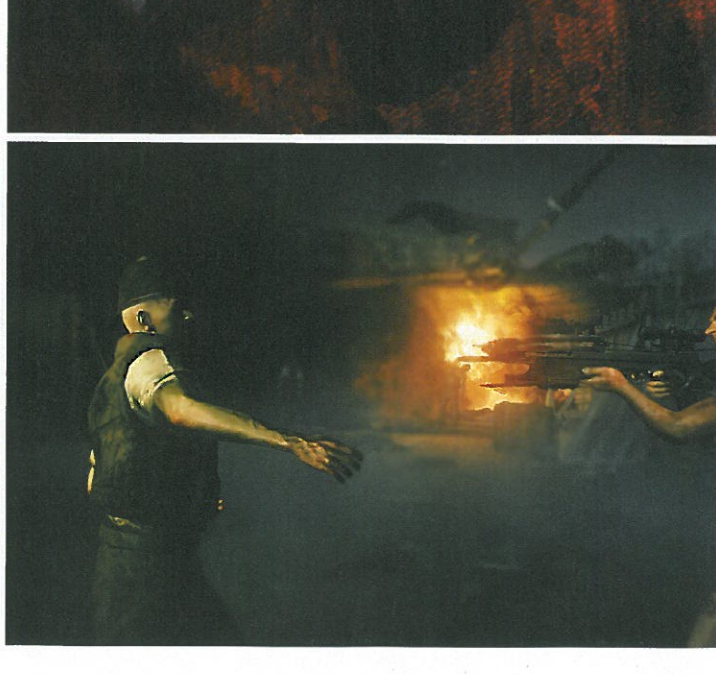
Género: Shooter
Lanzamiento: Finales 2012
Compañía: Ubisoft
Otros datos: ¿Recuerdas, Killer Freaks from Outer Space, el juego sobre una invasión alien que Ubisoft presentó en el E3 2011? Pues se ha convertido en este ZombiU.



Primera impresión Nos impactó especialmente el realismo de su iluminación y los zombis en HD. ¡Es el nuevo Red Steel de la Wii U!







ASÍ SE USA EL PAD

Tu "kit" de supervivencia
El GamePad se convertirá en un sonar para detectar zombis, en la mira de un rifle de francotirador, en un pico con el que asestar un golpe letal a un zombi...

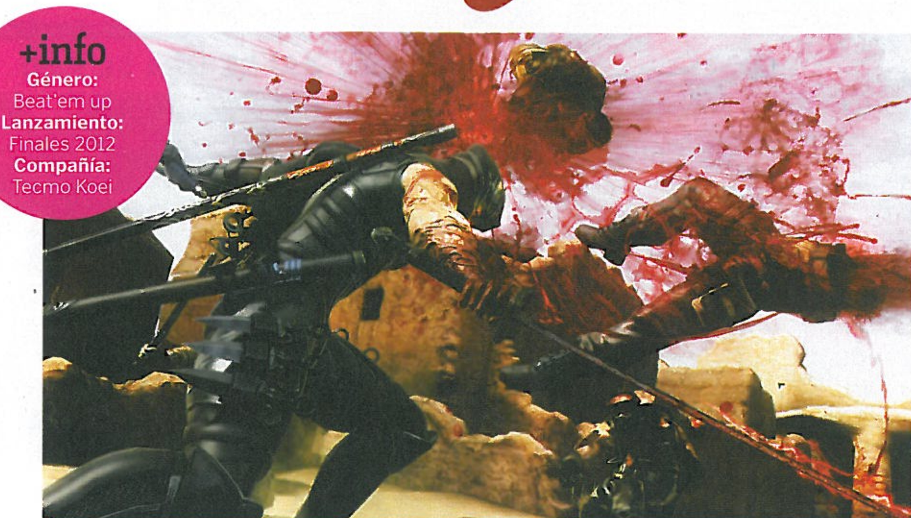
ZOMBIU HA SIDO UNO DE LOS JUEGOS MÁS BUSCADOS EN EL E3. SU TEMÁTICA ADULTA Y LA PUESTA EN ESCENA, HAN CONVENCIDO.







+info
Género: Beat'em up
Lanzamiento: Finales 2012
Compañía: Tecmo Koei



Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

Más difícil, profundo y salvaje. El Ninja Gaiden definitivo.

La versión de Ninja Gaiden 3 para Wii U puede devolver a la saga la corona de mejor beat'em up jamás jugado. La historia será la que ya conocemos: Ryu Hayabusa tendrá que romper la maldición demoniaca que ha poseído su brazo derecho, y despachar cientos de enemigos de paso... Pero atención, porque serán más duros que nunca.

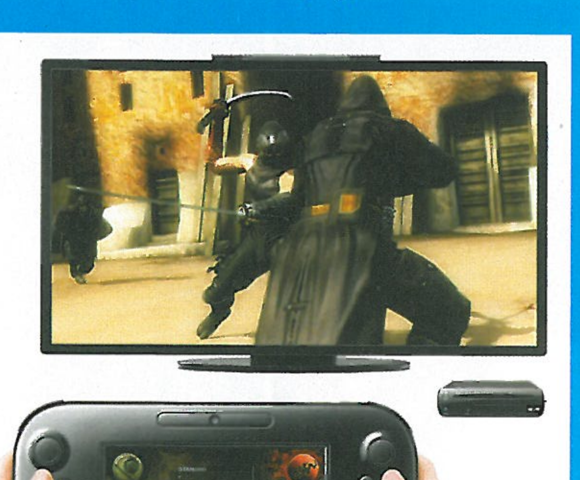
Asesino ninja

El primer cambio de esta versión Wii U estará en la I.A. de los enemigos, muy mejorada con la intención clara de aumentar la dificultad y obligarnos a utilizar técnicas de combate avanzadas para sobrevivir. Habrá, además, nuevos tipos de enemigos entre la fauna de ninjas, soldados y demonios que nos cruzaremos en nuestro camino. Pero, afortunadamente, dispondremos de nuevas armas y pergaminos ninpo (magias, vamos) para acabar con ellos, y también de un sistema de mejora del prota en el que decidiremos qué capacidades potenciamos (no será automático, como en versiones anteriores).

El toque final que hará de Ninja Gaiden 3 un juego no apto para espíritus sensibles será el "gore": habrá sangre y los desmembramientos que el Team Ninja no se atrevió a incluir en otras. Parece que Wii U tendrá su buena ración de juegos +18.

EL GAMEPAD

Sin pausar la partida, podremos cambiar de arma o usar los hechizos de los pergaminos ninpo con sólo una pulsación en la pantalla. Además, se mostrará en la táctil la lista de ataques con el arma que tengamos equipada.



Batman Arkham Armored Edition

El juego reflejará el oscuro universo del personaje y lo viviremos en profundidad con ayuda del nuevo GamePad.

+info
Género: Aventura
Lanzamiento: Finales 2012
Compañía: Warner Bros.
Otros datos: Aunque el juego original lo desarrolló Rock Steady, esta versión ha corrido a cargo de Warner Bros. Games Montreal. Y vendrá muy mejorada respecto al resto.

City





EL GAMEPAD

El poder del "Batmando"
El "batgadget" definitivo: con él escanearemos los escenarios en busca de pistas, dirigiremos el batarang en pleno vuelo o "hackearemos" sistemas de seguridad.

El distrito de Arkham ha sido transformado en una mega-prisión. Los peores criminales de la ciudad, como el Pingüino y Dos Caras, imponen su ley por zonas, todo el mundo teme al Joker y... Bruce Wayne está prisionero dentro. Así comienza la nueva e impresionante aventura de Batman, un juegazo como la copa de un pino en el que, usando el batgancho del Caballero Oscuro, nos desplazaremos por un gran escenario abierto (Arkham) viviendo las misiones de una apasionante trama principal y montones de tareas secundarias que implicarán a personajes como Bane o el Enigma.

El Caballero y su armadura

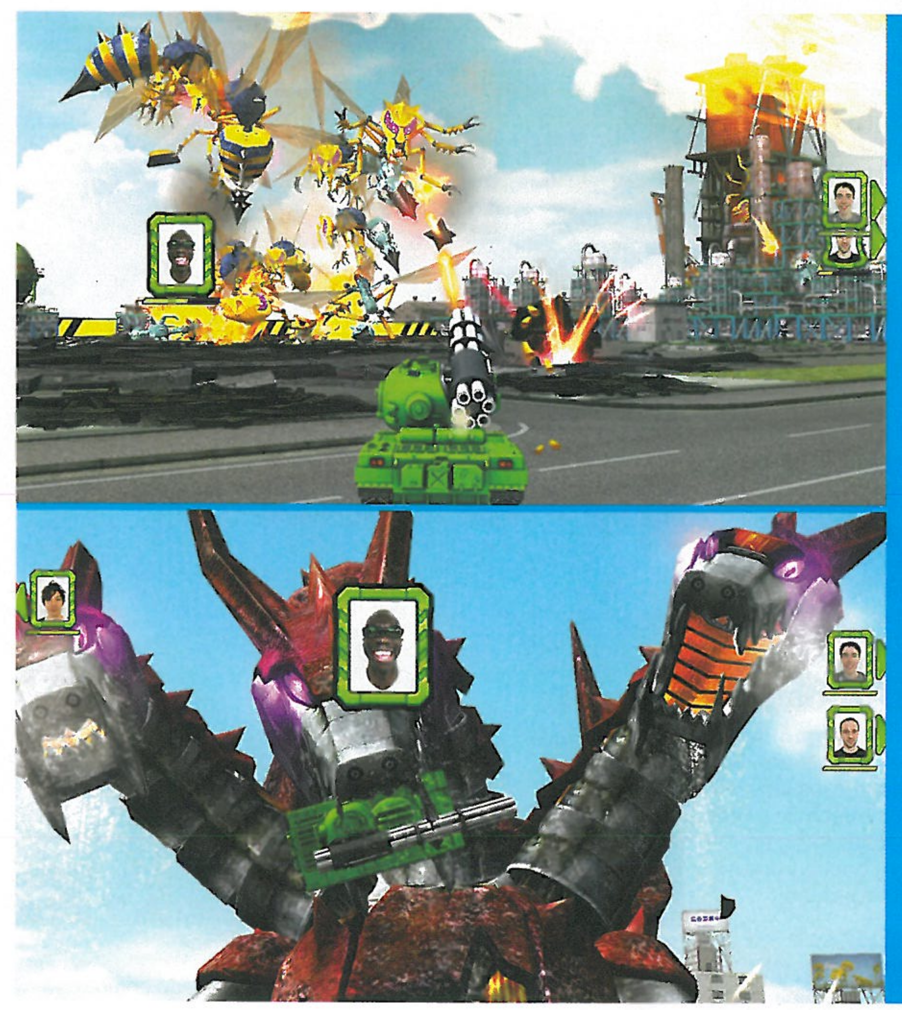
El juego tendrá tantas virtudes que casi no hay espacio para enumerarlas todas. Desde su **estética oscura y adulta** a un **sistema de combate brutal**, basado en las paradas y contraataques en el momento justo. Y mejorado para Wii U: el nuevo **modo B.A.T. (Battle Armored Suit)** de la armadura de Batman nos permitirá dar golpes más potentes y responder con más rapidez. Pero, sobre todo, esta versión se ha rehecho para aprovechar el GamePad: en él veremos la **misma pantalla que Batman llevará en el antebrazo derecho** de su traje, y nos servirá para usar todos los gadgets, cada uno con un tipo de control único. Por último, Armored Edition vendrá "de serie" con el contenido descargable que se ha ido editando en anteriores versiones: las misiones de Catwoman, Nightwing, packs, el DLC "La Venganza de Harley Quinn"... Más completo, imposible.



Primera impresión Técnicamente a la altura del resto de versiones, pero muy por encima a nivel jugable gracias al GamePad: todo un ordenador con radares, sistemas de hackeo, lanzador de batarangs, detonador de explosivos... Fue el otro gran triunfador.







Tank! Tank! Tank!

Dispara, dispara, dispara...

+info
Género: Acción
Lanzamiento: Finales 2012
Compañía: Namco

Conversión de una recreativa, Namco Bandai define este juego como un **party game de acción**. Cuatro jugadores, cuatro tanques y a acabar con todo. Es decir, con monstruos gigantes, dragones de tres cabezas o invasiones de insectos enormes... Y claro, para que nos despachemos a gusto habrá diversos tipos de tanques y potenciadores como cañones de rayos, disparo múltiple, cañones de plasma o cañones gigantes...

Multijugador brutal

Aunque tendrá un modo historia dividido en misiones, Tank! Tank! Tank! estará **pensado para jugar en compañía**. Entre los modos de juego encontraremos modos de cuatro contra los monstruos, death Match todos contra todos, batallas por parejas y un novedoso modo en el que uno de los jugadores tomará el papel del monstruo contra el que lucharán los tanques. Y todo en escenarios completamente destruibles, así que no estaremos seguros ni detrás de un edificio. El triunfo en las misiones será recompensado con items para vestir a nuestro avatar, por aquello de forjarse un prestigio entre los soldados online...

Injustice Gods Among Us

'Kombate' mortal entre superhéroes.

+info
Género: Lucha
Lanzamiento: 2013
Compañía: Warner Bros.



Los creadores de Mortal Kombat preparan para el año que viene un juego de **lucha uno contra uno** protagonizado por los **superhéroes y supervillanos de DC...** realmente brutal. Su argumento se define con esta enigmática frase "¿Qué pasaría si nuestros más grandes héroes se convirtieran en nuestra mayor amenaza?". Sí, parece que veremos el lado oscuro de la Liga de la Justicia.

Combates entre superhumanos

Lo que no es enigmático es el desarrollo: combates 1 vs 1 de los de toda la vida, en dos dimensiones, con Superman, Batman, Flash, Wonder Woman, Harley Quinn y Solomon Grudy entre el elenco de personajes. La estética será la que los personajes muestran en los **cómics actuales del "New DCu"**, y en las peleas podremos ver cosas como a Superman sacando a sus rivales de la atmósfera o a Solomon Grundy haciendo que otro personaje atraviese un muro de un puñetazo. Estas batallas entre superhombres van a hacer temblar el Wii U GamePad...





Project P-100

La unión hace la fuerza contra los aliens.

Máquinas del espacio exterior han venido a conquistar nuestro planeta, y solo superhéroes como Banzai Man, Vending Machine Man o Toilent Bowl Man pueden impedirlo... pero no en solitario. Van a tener que unirse... literalmente, para **tomar la forma de armas** con las combatir a los invasores.

¡Supertransformación!

En Project P-100 (nombre no definitivo), manejaremos a un grupo de héroes... simultáneamente. Y no sólo a ellos, también a los ciudadanos que se nos unan, porque cuanta más gente guiemos a la vez, más poderes de transformación tendrás: tu grupo tomará la **forma de cañones o espadas gigantes** para atizar a los malos. O de escaleras para salvar supervivientes, o de un puño gigante capaz de pegar y de activar mecanismos o mover bloques para resolver puzles. Este originalísimo sistema de juego lo dirigiremos desde una cómoda perspectiva cenital, también bastante adecuada para las partidas para cuatro jugadores.

+info
Género: Acción
Lanzamiento: Finales 2012
Compañía: Nintendo
Otros datos: El juego está siendo desarrollado por Platinum Games, el equipo que creo para SEGA el MadWorld de Wii y Bayonetta para PS3 y X360.

Primera impresión Tras su estética simplona esconde un beat'em up muy rápido con tintes estratégicos al estilo de Pikmin. ¡Va a ser algo grande!



Rabbids Land

El GamePad le pone picante.

+info
Género: Minijuegos
Lanzamiento: Finales 2012
Compañía: Ubisoft

Una consola sin los conejos de Ubisoft es como un jardín sin flores. Y no será el caso de Wii U, porque los Rabbids llegarán pronto con una **experiencia de juego asimétrica**: una de esas en la que varios jugadores juegan en la tele con mandos de Wii y otra persona juega en la pantalla del mando de Wii U, aprovechando ciertas ventajas o cumpliendo otros objetivos. En Rabbids Land disfrutarás de **20 minijuegos** ambientados en un parque de atracciones, que usarán a fondo la detección de movimiento y el control táctil. Y claro, no faltarán el humor y los conejos disfrazados de todo tipo de profesiones.



Mass Effect 3

La epopeya galáctica definitiva.


+info
Género: RPG de acción
Lanzamiento: Finales 2012
Compañía: EA Games

Referente del rol en la actual generación de videojuegos, Mass Effect debutará en Nintendo con una tercera entrega... que de hecho es el final de la trilogía protagonizada por el Comandante Sheppard. Un personaje al que crearemos de cero con un **completo editor** (elegiremos incluso su sexo) para vivir una aventura en la que nuestras decisiones variarán radicalmente el desarrollo. Visitaremos planetas lejanos y lucharemos con armamento futurista en **batallas llenas de acción**, para evitar que la raza alien conocida como los Segadores exterminen la vida de la Vía Lactea.



+info
Género: Minijuegos
Lanzamiento: 2012/2013
Compañía: Nintendo



Game & Wario

A Wario le va a volver loco el nuevo Wii U GamePad.

El nuevo título de la **saga WarioWare** se jugará en Wii U, y de nuevo nos ofrecerá un compendio de desafíos, aunque, al menos en las que se han mostrado, se abandona el concepto de microjuegos por **minijuegos más tradicionales...** en su duración, porque su forma de aprovechar el Wii U GamePad sí que va a sorprendernos.

Experimentando en Wii U

El juego nos llevará de nuevo a Diamond City, la ciudad donde viven Wario y los personajes tradicionales de sus juegos como 8-Volt, Jimmy P. o Ana. Y, con la **cómica ambientación** de siempre, tendrás que superar todo tipo de pruebas de habilidad. Entre los minijuegos mostrados en el E3, el más llamativo era aquel en el que **el mando se convertía en un arco**: lo colocábamos en vertical y, apuntando con él a la pantalla, tensábamos la cuerda y soltábamos la flecha con la táctil. En otra prueba, el **mando era una cámara de fotos** con teleobjetivo que nos permitía ver de cerca a los personajes que aparecían en la tele para sacarles fotos. Y en la tercera dirigíamos a un esquiador en su descenso gracias al giroscopio del Wii U GamePad. Además, el juego incluirá pruebas multijugador en las que usaremos el mando de Wii. Ya sabes, 'juego asimétrico', el concepto de moda...



Primera impresión ¡WarioWare para Wii U! En los minijuegos el Pad se usa como un tirachinas, cámara con zoom. Muy prometedor.

EL GAMEPAD

Los minijuegos de Game & Wario utilizarán todas y cada una de las funciones del Wii U GamePad, desde el giroscopio a la pantalla táctil pasando por la cámara. También habrá juego asimétrico en los desafíos multijugador.









+info
Género: Aventura
Lanzamiento: Finales 2012
Compañía: Ubisoft
Otros datos: Lo desarrolla Ubisoft Montreal, el estudio que se encarga de la saga desde su primera entrega y que, actualmente, es el más importante de Ubisoft.

Assassin's Creed 3

La aventura de Connor durante la Guerra de Independencia americana tiene cada vez más papeletas para ser el juego del año.







Cada nuevo detalle que Ubisoft muestra de Assassin's Creed III nos deja más asombrados. El último, las increíbles batallas de barcos... pero vamos por partes: seguramente ya sabes que el juego está protagonizado por Connor, un miembro del clan de los asesinos que lleva luchando siglos contra los templarios. Este guerrero medio inglés medio indio americano explorará un enorme escenario con **ciudades coloniales** como Boston y Nueva York, además de **enormes zonas naturales**. Y en 1775, con la guerra entre el Imperio Británico y los colonos estadounidenses de por medio...

La historia secreta de América

Las demos para Wii U que vimos en el E3 mostraron un potencial enorme. Nos alucinaron las **animaciones de Connor** trepando por los árboles, de una naturalidad asombrosa, o el sistema de combate que nos permite manejar un arma con cada mano (tomahawk y pistola, por ejemplo), con enorme facilidad. Recorrimos la ciudad de Boston para realizar una misión secundaria en la que salvamos a un ciudadano de los soldados ingleses: usamos el sigilo y movimientos tan alucinantes como atrapar a un soldado con un lazo y colgarlo sin realizar ni un ruido. Pero más aun nos sorprendió la otra demo: nos ponía al timón de un navío con un control total de su dirección, luchando contra otro barco, disparando sus cañones... y finalmente abordándolo. Lo único más grande que la ambición de Assassin's Creed III es la sonrisa que se nos queda tras probarlo.

EL GAMEPAD

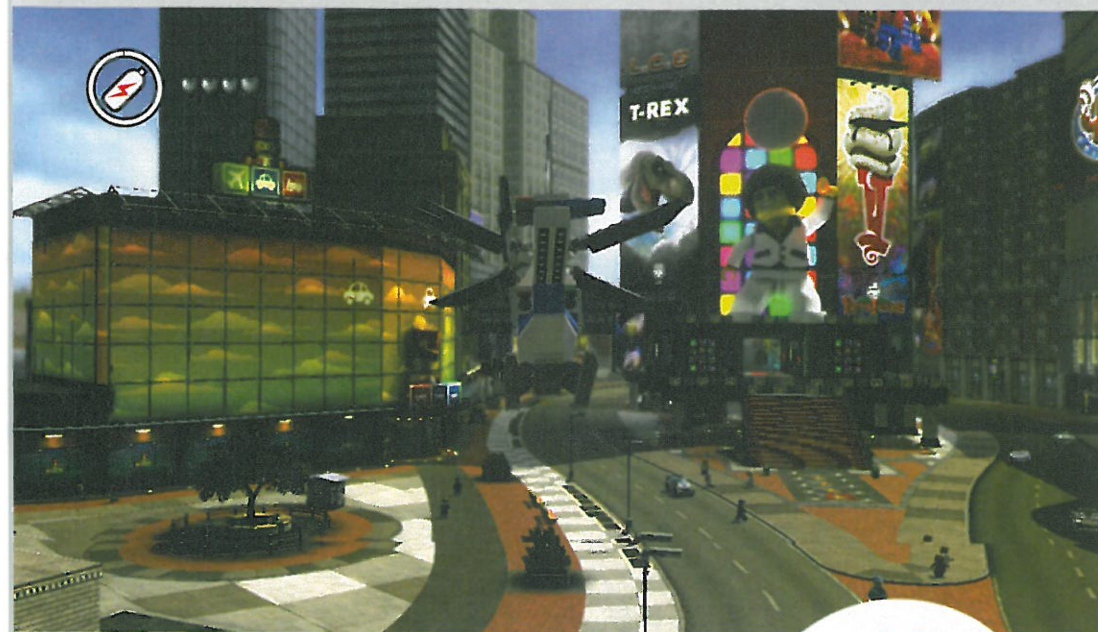
EL OJO DE ÁGUILA
Aunque la versión del interfaz que vimos en la pantalla del mando era provisional, ya mostraba el mapa del escenario y marcaba la posición de los enemigos.



Primera impresión Increíbles animaciones, juegos de sombras y cantidad de detalles alucinantes se dejaban ver en pantalla mientras usábamos el GamePad para cambiar armas. La demo se nos hizo cortísima pero de una intensidad que no se puede contar...







Lego City: Undercover

Crimen, trabajo policial... como GTA pero de Lego.

+info
Género: Aventura
Lanzamiento: Finales 2012
Compañía: Warner Bros.
Otros datos: Habrá un LEGO City en 3DS, ambientado en la misma ciudad pero con nuevo protagonista, argumento y misiones. No se ha confirmado la fecha de lanzamiento.

La exitosa fórmula de los juegos de LEGO apenas ha variado un ápice desde LEGO Star Wars (2005). Pero en Wii U, la cosa va a cambiar con una aventura que tiene pinta de bombazo: nos **moveremos libremente por toda una ciudad** LEGO (inspirada en Nueva York, por lo que se ha podido ver del juego), convertidos en Chase McCain, un detective especializado en misiones encubiertas. A través del Wii U **GamePad, que funcionará como comunicador** con la central de policía, recibiremos nuestras misiones, y para cumplirlas podremos usar vehículos (como un helicóptero) además de las habilidades de Chase como **héroe plataformero y maestro del disfraz** (lo que le permitirá infiltrarse entre los malos). El pad también servirá como cámara infrarroja para detectar criminales. Y claro, tendrá el típico humor LEGO, con la novedad de que los personajes hablarán.



Primera impresión La sensación de libertad que ofrece este 'sandbox' es total. Mola la forma de escanear delincuentes desde el GamePad...





DarkSiders II

Es la hora de La Muerte.

+info
Género: Aventura
Lanzamiento: Finales 2012
Compañía: THQ

Será uno de los viajes más épicos que viviremos en el comienzo de Wii U: la Muerte, tendrá que probar la inocencia de su hermano Guerra, falsamente acusado de desencadenar el apocalipsis. Una **aventura de acción** en la que exploraremos un **inmenso escenario** compuesto por varios reinos sobrenaturales, en los que Muerte irá ganando nuevos poderes y habilidades a la vez que combate, supera zonas de saltos o resuelve puzles. Todo, con **estética de cómic** (los diseños han sido creados por el dibujante Joe Madureira) y un apartado gráfico que quita el hipo. Simplemente espectacular.



Alien Colonial Marines

El estreno de Sega.

+info
Género: Acción
Lanzamiento: Sin confirmar
Compañía: SEGA

El pitido cada vez más frecuente que sale de tu GamePad indica que los aliens están aquí... y cada vez más cerca. En una trama que se desarrolla **entre las pelis Aliens y Alien 3**, serás un marine de los USA que acude en respuesta a una llamada de socorro desde la colonia LV-426. Cuando llegues allí te encontrarás con... aliens. Sí, dispondrás del más avanzado armamento, desde ametralladoras a rifles de energía, pero ellos serán muchos y estarán ocultos... ¿Crees que alcanzarás el nido de la reina alien?



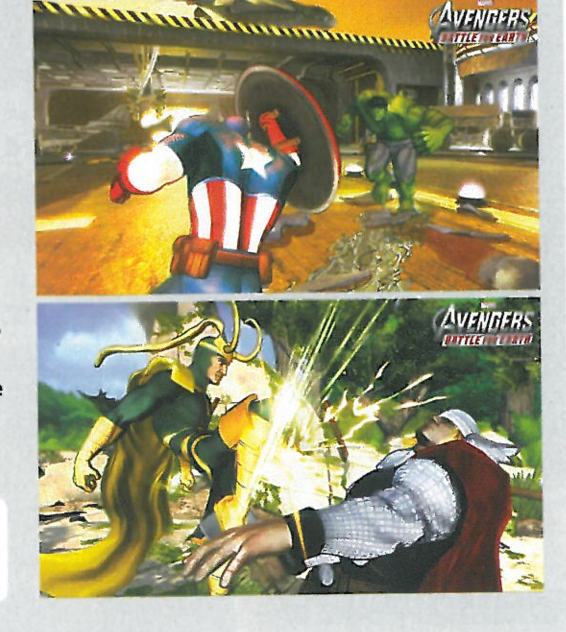


+info
Genero: Acción
Lanzamiento: Finales 2012
Compañía: Ubisoft
Otros datos: El juego incluirá batallas uno contra uno, que se librarán a pantalla partida. Además de los superhéroes, también habrá villanos como Loki, Magneto o Veneno.

Marvel Avengers

Hay amenazas que no puede detenerlas ningún héroe en solitario...

Los Héroes más Poderosos de la Tierra, tan de moda gracias a su taquillera película, llegarán a Wii U acompañados de otros grandes personajes Marvel como Spider-Man y Lobezno, en total hasta **20 personajes** confabulados para detener una invasión alienígena. Resulta que los **Skrull**, extraterrestres capaces de cambiar de forma, se han camuflado entre la humanidad y ahora lanzan su ofensiva definitiva. Aunque todavía no se ha mostrado cómo jugaremos a la versión de Wii U, está claro que el juego aprovechará **el control de movimiento** con el GamePad, además del **carisma de los héroes**.





Primera impresión Será uno de los primeros en demostrar la potencia de Wii U en juegos de superhéroes y basados en películas.



Tekken Tag Tournament 2

Lucha en formato XXL.

+info
Género:
Lucha
Lanzamiento:
Finales 2012
Compañía:
Namco

La saga de lucha llegará esta vez con **combates por parejas**, en las que los luchadores se darán el relevo. El elenco promete ser amplísimo, recuperando prácticamente a todos los **luchadores de la historia de la franquicia...** y habrá una curiosa novedad: en el vídeo revelado, vemos como Heihachi Mishima repentinamente toca un champiñón... y crece al más puro estilo Super Mario, dejando al pobre Kazuya como un pigmeo. Habrá que esperar para saber si el juego tiene más sorpresas nintenderas.



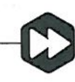
Scribblenauts Unlimited

Creando con el nuevo Pad.



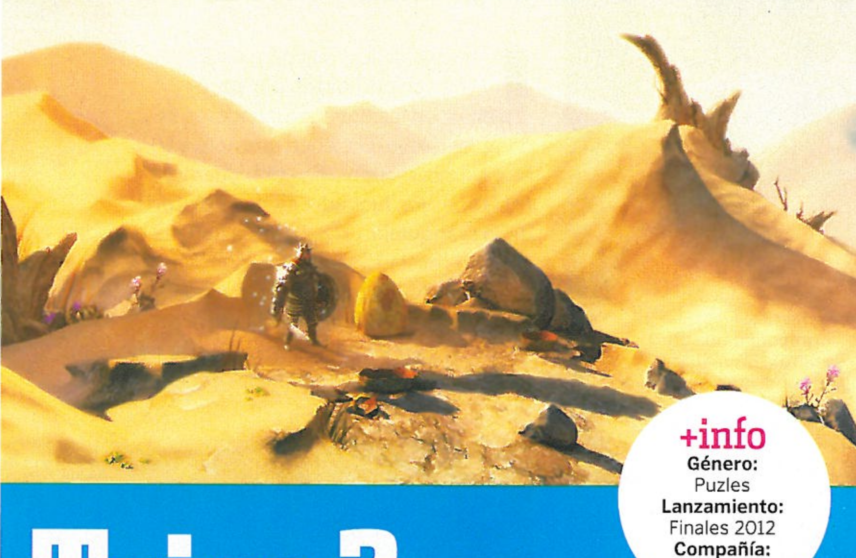
+info
Género:
Puzles
Lanzamiento:
Finales 2012
Compañía:
Warner Bros.

La magia del juego seguirá siendo la misma que en DS: escribiendo en el **teclado virtual del Wii U GamePad** haremos aparecer cualquier cosa (habrá miles de posibilidades) para alcanzar las Starites de cada nivel. Pero ahora los escenarios serán muchísimo más grandes y podremos invocar muchos más objetos y personajes a la vez. Además, la **pantalla del mando nos permitirá mezclar objetos**. ¿Qué quieres un perro con ruedas? Pues ahí lo tienes. Ah, y descubriremos cómo Max consiguió su cuaderno mágico...









+info
Género: Puzles
Lanzamiento: Finales 2012
Compañía: Frozenbyte

Trine 2

Tres héroes distintos se unen en una aventura mágica.

Nintendo no comentó nada sobre la tienda online de Wii U, pero existir existirá, y ya hay algunos juegos confirmados. Uno es el maravilloso Trine 2, juego que ya triunfado en otras plataformas y que nos llegará en una **versión Director's Cut** mejorada.

Magia y puzles

Trine 2 será un bellísimo juego 2D protagonizado por tres héroes: **un mago, una ladrona y un caballero**. En su avance, además de pelear con todo tipo de enemigos de fantasía, tendrás que resolver ingeniosos puzles que les bloquearán el camino, y la clave estará en la **cooperación entre los tres personajes**, cada uno con habilidades muy distintas: el caballero será el más apto para el combate, equipado con armadura, espada y escudo; la ladrona usa un arco y tiene un gancho retráctil con el que asciende a plataformas elevadas; y el mago es capaz de crear bloques y plataformas de la nada.

Para resolver los puzles, basados en la **física de los objetos**, será fundamental combinar todas estas habilidades. Y podremos hacerlo en jugando en solitario y alternando el control entre los tres personajes, o en multijugador con una sola consola o en modo online. El único enigma que queda por descubrir es qué novedades tendrá nuestra versión y cómo usará el Wii U GamePad.



Primera impresión Su estética evoca momentos de Lost Winds y NyxQuest, pero me quedo con sus físicas y la preciosa banda sonora.

Rayman Legends

Rayman está que se sale. Tras triunfar con Rayman Origins en Wii y 3DS, volverá en Wii U con un juego de plataformas aun más bonito y trepidante.



+info
Género: Plataformas
Lanzamiento: No disponible
Compañía: Ubisoft
Otros datos: Michel Ancel, el creador de Rayman, se está volcando en el desarrollo de este Legends, y asegura que espera crear la mejor experiencia Rayman hasta la fecha.





La secuela de Rayman Origins, anunciada sólo en Wii U (al menos de momento) es un juego increíble, uno de los más brillantes de la feria. Cuatro jugadores a la vez podrán disfrutar del plataformeo clásico 2D manejando a Rayman, Globox y los dos magos Teensies, con un apartado gráfico espectacular y unas animaciones llenas de sentido del humor, dignas de las mejores pelis de animación 2D. Pero lo más rompedor será el uso del Wii U Gamepad...

Cuatro saltan, uno vuela

Los cuatro jugadores "tradicionales" usarán mandos de Wii, pero un quinto jugador dirigirá a un nuevo personaje desde la pantalla del pad de Wii U: se llamará Murphy, tendrá un control completamente táctil... y será el encargado de allanar el camino de los otros jugadores: derribará enemigos, moverá plataformas, activará interruptores... Incluso podrá atrapar a los malos y acercárselos a los otros personajes para que estos les den una "somanta de palos". Además, el jugador que maneje a Murphy tendrá un papel muy especial en los nuevos niveles musicales del juego. En estos frenéticos recorridos de scroll constante los jugadores que usen el mando de Wii tendrá saltar con el rayo y con precisión total, mientras que con en el Wii U Gamepad pulsaremos interruptores al ritmo de la música para idespejando de obstáculos el camino. El toque final de locura frenética para un juego brutal.

EL GAMEPAD

Y LLEGA... ¡MURPHY!
La pantalla táctil del GamePad de Wii U mostrará la misma imagen que la pantalla de la tele, y tocándola manejaremos a Murphy, personaje volador que ayudará al resto de los héroes.



Primera impresión Se echa en falta mayor evolución estética respecto a Rayman Origins, pero sigue siendo un prodigio artístico, y uno de los que mejor aprovecha el GamePad para interactuar con los escenarios, aunque el Pro Controller también funciona de lujo.





New Super Mario Bros. 2

Los mundos del Reino Champiñón se llenan de monedas de oro... ¿podremos recogerlas todas?

El anuncio de un Mario 2D siempre es motivo de celebración entre los jugadores de todo el mundo, pero a Nintendo no le basta con ofrecer las toneladas de diversión habituales, siempre busca sorprender, y en este juego va hacerlo con toneladas de oro. La historia arrancará con **Bowser** secuestrando a **Peach** (cómo no) pero, cuando Mario se lance a rescatarla, comprobará que algo ha cambiado en los mundos del Reino Champiñón: **monedas de oro** aparecen por doquier.

La fiebre del oro

Los niveles 2D de **New Super Mario Bros. 2** serán, como siempre, escenarios plataformeros llenos de koopas, tuberías, monedas estrella ocultas en cada fase, otras rojas que desaparecerán si nos las coges en unos pocos segundos... Pero ahora en cada nivel podremos coger cientos de monedas doradas extra. Por ejemplo: si ves un **anillo de oro**, crúzalo y todos los enemigos de la pantalla se volverán dorados y soltarán racimos de monedas cuando acabes con ellos. Y cuando cojas **la nueva Flor de Oro**, será Mario el que se vuelva dorado, y convertirá cualquier bloque en moneda con sus disparos. Pero quizá el momento en el que más cambie la mecánica será cuando, **al golpear un bloque**, este se adhiera a la cabeza de Mario porque, si en este momento salimos corriendo, crearemos **filas de monedas** que se sumarán a nuestro marcador: ¡corre deprisa esquivando obstáculos y enemigos, y te harás de oro!

Estas novedades jugables vendrá acompañada además de elementos conocidos, como la **Súper Hoja** que nos dotará de la cola de mapache para golpear a los enemigos y planear. Y parece que funcionará exactamente igual que en el Super Mario Bros. 3: cogiendo carrerilla, llenaremos un indicador que marcará la duración de nuestro vuelo. Otra referencia al clásico de NES: también repetirán los **Koopalings** como jefes finales. Bueno, será más fácil vencerles si recurres a la ayuda de Luigi en el modo para dos jugadores. ¡Y sólo faltan dos meses para comprobarlo!



Primera impresión Lo dijo Takashi: "es un regreso a Super Mario World". Y se nota en el festín de monedas y el nivel de dificultad, mayor que en DS.

+info
Género: Plataformas
Lanzamiento: Agosto
Compañía: Nintendo
Otros datos: El juego se lanzará al mismo tiempo en formato físico y en descarga digital a través de la eShop de 3DS. Es la primera vez que Nintendo comercializa así un juego.





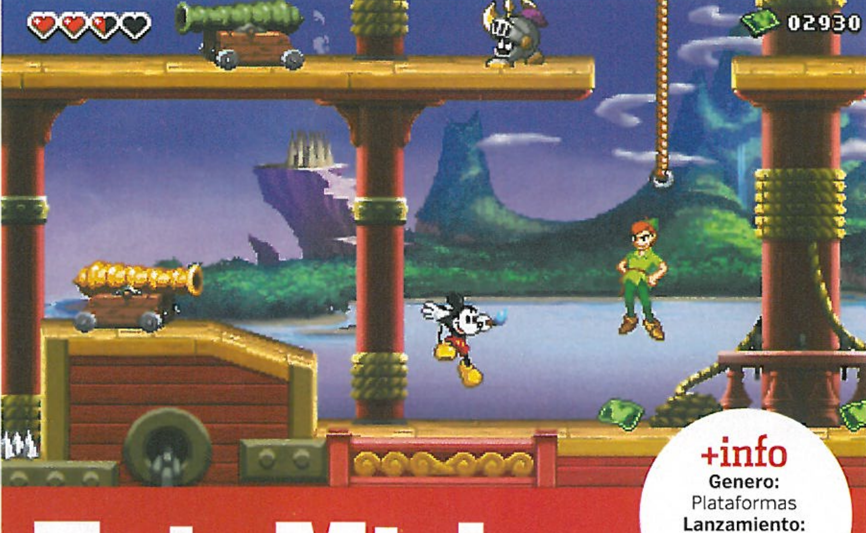




MODO A DOBLES

Hermanos... ¿y rivales?
En el modo en red local para dos jugares la cámara siempre seguirá al que vaya delante... si el otro se queda muy atrás, morirá... Vaya, parece que aquí habrá tanto cooperación como pique por conseguir oro.





+info
Genero: Plataformas
Lanzamiento: Otoño 2012
Compañía: Disney

Epic Mickey
Power of Illusion

Los dibujos animados cobran vida en tu consola.

La **bruja Mizrabel** quiere escapar de El Páramo, y para lograrlo está secuestrando personajes Disney y robando su esencia. Sólo Mickey podrá, gracias a su pincel mágico, detener sus planes. Y todo, en un juego de **plataformas 2D** que mezclará el encanto de los mundos de Disney con novedosas ideas en su mecánica.

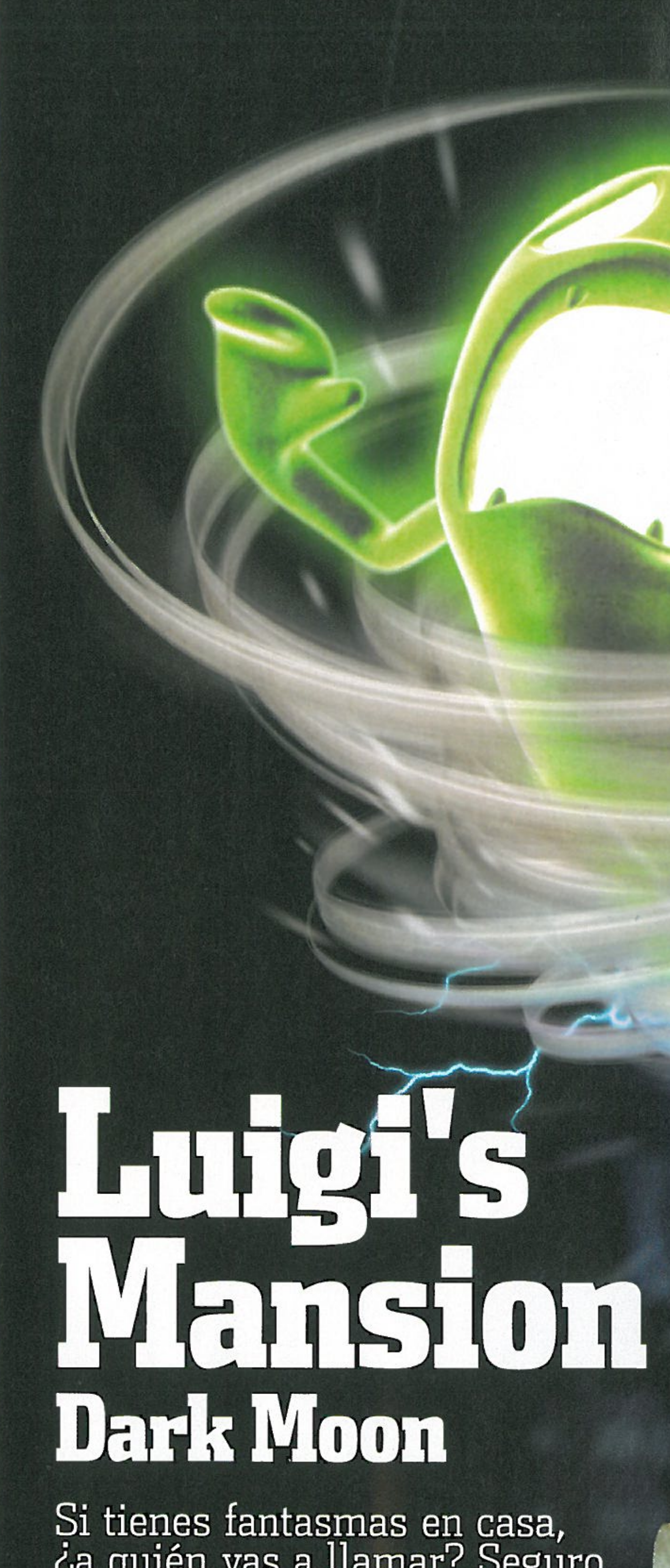
Parece real, pero no lo es

Toda la aventura se desarrollará en **el Castillo de Maléfica**, donde están atrapados personajes como Peter Pan, la Bestia, Aladino o el Tío Gilito. Y, como la bruja es una maestra de las ilusiones, los diversos escenarios del castillo se parecerán a los de las pelis de estos personajes... y ella tomará la forma de jefes finales como **Maléfica** o **el Capitán Garfio**. Afortunadamente, dispondremos del **Pincel Mágico** que debutó en Epic Mickey de Wii, que en 3DS nos permitirá dibujar objetos en la pantalla táctil para que aparezcan en el juego, así como **pintar plataformas** o borrar obstáculos. Además, para evitar el desarrollo lineal, los personajes que hayamos rescatado acudirán a zonas seguras del castillo donde podremos hablar con ellos y nos encargarán misiones secundarias. Power of Illusion saldrá en otoño, igual que **Epic Mickey 2** para Wii. Y será uno de los juegos del año. ●

PINCEL TÁCTIL

Una sorprendente novedad del juego será la posibilidad de dibujar algunos objetos en la pantalla táctil y que aparezcan en el juego (por ejemplo, armas como un cañón). También nos servirá para invocar la ayuda de otros personajes.



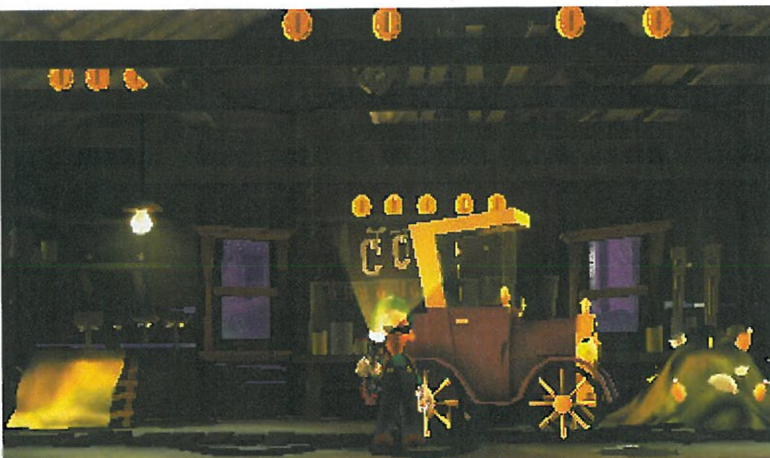


Luigi's Mansion
Dark Moon

Si tienes fantasmas en casa, ¿a quién vas a llamar? Seguro que no a un tipo asustadizo como Luigi... ¿verdad?

+info
Género: Aventura
Lanzamiento: Finales 2012
Compañía: Nintendo
Otros datos: Los responsables del juego son los chicos del estudio canadiense Next Level Games, creadores de Mario Strikers Charged Football o Punch-Out!! para Wii.







POLTERGUST 5000

Será la aspiradora de Luigi, y además de para atrapar fantasmas servirá para explorar, atraer objetos lejanos, activar mecanismos... en cada sala habrá un montón de objetos "aspirables".

No vendería millones de copias como los juegos de Mario, pero **Luigi's Mansion**, uno de los juegos de lanzamiento de **GameCube** allá por 2001, ha quedado como un juego de culto, una pequeña joya que destacó tanto por su enorme encanto como por una jugabilidad única: dentro del laberinto de habitaciones que era la mansión del juego, cada enfrentamiento con **fantasmas de diferente tipo** era un pequeño reto a nuestro ingenio, ya que debíamos descubrir cómo derrotarlos. Ahora esa jugabilidad llegará, con un montón de novedades muy interesantes, a Nintendo 3DS.

De fontanero a cazafantasmas

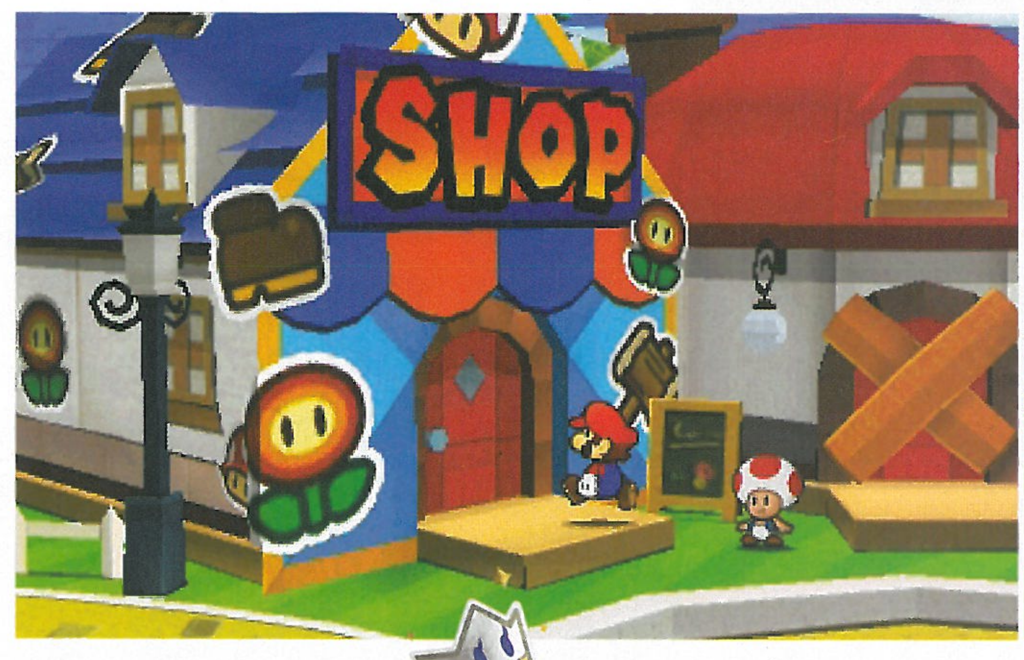
La primera diferencia estará en que, esta vez, Luigi explorará varias mansiones. En concreto, el **profesor Elvin** le teletransportará a cada una de ellas, no sin antes haberle equipado con la nueva **Poltergust 5000**, la aspiradora paranormal con la que atrapar a los fantasmas. Aunque esta vez, eso sí, habrá que aturdirlos primero con **el Stroboscope**, un nuevo flash paralizaentes. Para acceder a todas las zonas de cada mansión habrá que encontrar una serie de llaves, y en eso la Poltergust nos será también de gran ayuda, por ejemplo arrancando el papel de las paredes para revelar una puerta secreta. Eso sí, no estés tan contento de llegar a la última habitación de cada mansión, que te esperará un jefe final... Aunque solo por ver **los sustos** que se pegará el pobre Luigi, merecerá la pena. El juego llegará a finales de año en formato físico y descargable en la eShop.

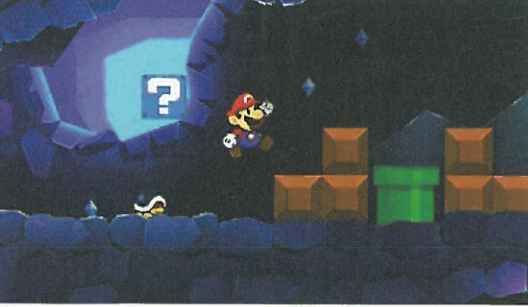


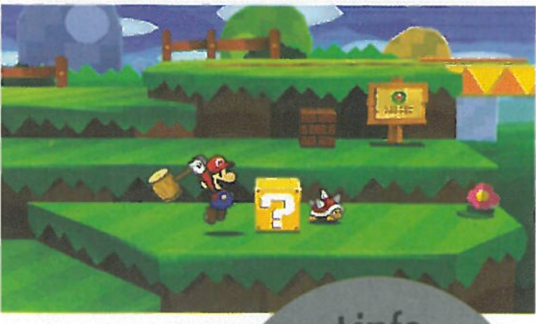
Primera impresión Mucho más pulido y fluido que la versión que pudimos ver en Gamefest. Se nota que el juego ha avanzado. El efecto 3D de las habitaciones, el control con el stick y la variedad de fantasmas, le sientan de miedo.











Paper Mario
Sticker Star



+info
Género: RPG
Lanzamiento: Finales 2012
Compañía: Nintendo
Los creadores, Intelligent Systems, son uno de los equipos más talentosos de Nintendo, y también célebres por Fire Emblem, Advance Wars y WarioWare.

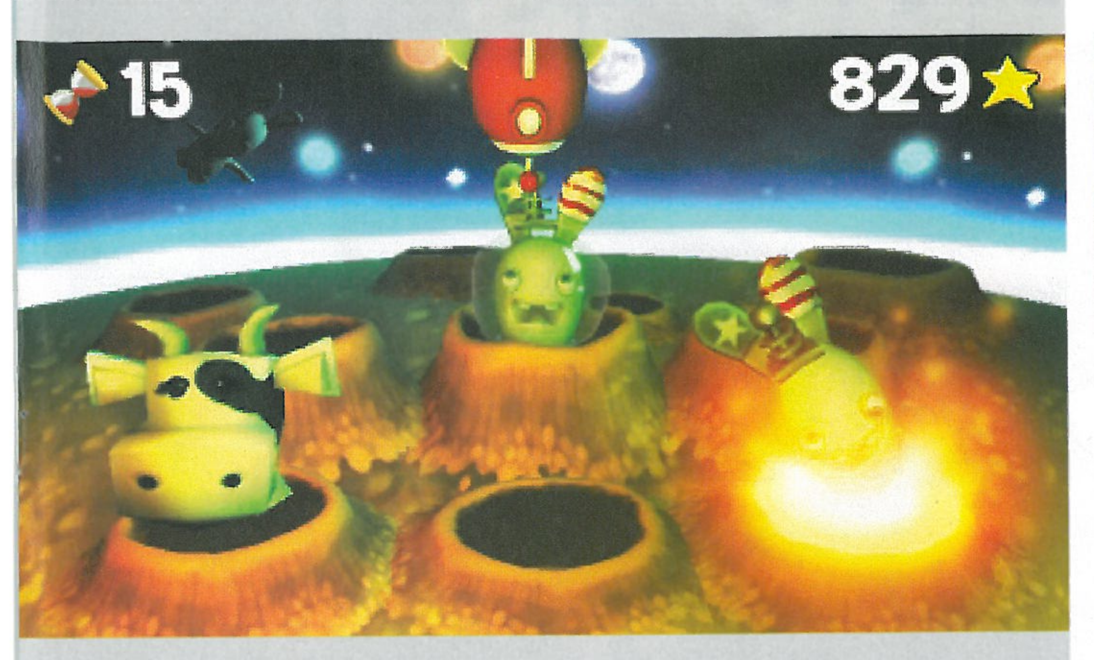
El fontanero de papel vuelve al RPG por turnos: esta vez portátil, en 3D y con pegatinas.

Por primavera vez, una entrega de la aclamada serie Paper Mario llegará a una portátil. Esta saga nació en N64 como heredero espiritual de Super Mario RPG, aunque añadiendo más profundidad y un **estilo visual muy peculiar** en el que decorados y personajes (incluido el propio Mario) están hechos de papel. A Nintendo no se le escapa que semejante estética viene como anillo al dedo para una experiencia 3D, y os sentiréis como si fuerais los protas de un diorama.

Mario por turnos

Tras centrarse más en las plataformas con **Super Paper Mario de Wii**, la saga vuelve a sus orígenes para ofrecernos de nuevo una experiencia rolera y con combates por turnos, aunque sin renunciar a momentos de **acción directa.** Sin embargo, y como en cada entrega, habrá importantes novedades. La gran aportación del título a la saga será su **uso de las pegatinas**, con las que podrás realizar movimientos especiales, asestar golpes de todo tipo y desbloquear nuevas zonas por las que seguir avanzando en el juego.

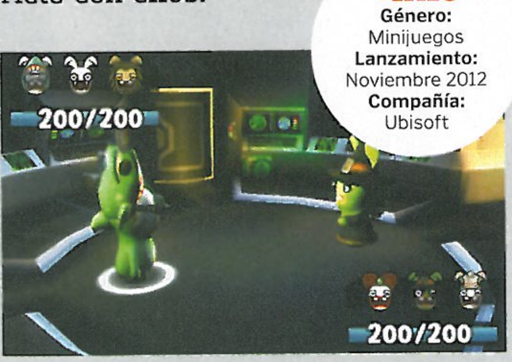




Rabbids Rumble

Hazte con todos los conejos... y ríete con ellos.

+info
Género: Minijuegos
Lanzamiento: Noviembre 2012
Compañía: Ubisoft



Los Rabbids volverán pronto a 3DS con una propuesta diferente a la que nos tienen acostumbrados. El juego tendrá un montón de divertidos minijuegos, sí, pero esta vez la columna vertebral del título se basa en el **coleccionismo de rabbids** al más puro estilo Pokémon, todo ello salpicado por la **personalidad tan gamberra** que ya conocemos en estos conejos. Habrá **más de 100 rabbids** distintos a los que atrapar a lo largo de siete mundos, y podremos luchar con ellos y entrenarlos para que se hagan más fuertes.

Ríete de los RPG



Nos cruzaremos con rabbids y tendremos que pelear en una especie de combates por turnos que más bien serán una parodia del sistema tradicional de los RPG, y que buscarán las risas del jugador a base de minijuegos surrealistas. También habrá modos multijugador, entre ellos la posibilidad de combatir con tus rabbids contra los de un amigo, descargas de más rabbids por SpotPass y opciones de StreetPass y RA.





Primera impresión Minijuegos de puntería, de baile y combates por turnos con controles muy táctiles. No han perdido ni un ápice de surrealismo.



Transformers Prime

Hora de salvar el mundo.

+info
Género: Combate
Lanzamiento: Otoño 2012
Compañía: Activision

Basado en la serie de animación del mismo nombre, será un juego en el que pelear con tus Transformers favoritos, entre ellos el gran Optimus Prime. El objetivo será **detener a base de golpes a Megatron** y sus secuaces, que han obtenido una nueva y poderosa arma capaz de destruir el mundo entero. Además, el juego tendrá también partes de conducción que añadirán un buen punto de variedad. La versión de 3DS aprovechará la pantalla táctil en su jugabilidad.



Spy Hunter

Conduce y... ¡destruye!



Una nueva reinterpretación del clásico que apareció originalmente en máquinas recreativas en 1983. El juego será fiel al espíritu de su nombre, pero adaptado a los tiempos que corren. Conducir **el coche G-6155 Interceptor**, el gran símbolo de la franquicia, será una gozada y **estará repleto de armas y gadgets** de todo tipo con los que convertir en chatarra los coches de los malos, unos terroristas que planean dominar el mundo. El coche tendrá funciones como la capacidad de mantenerse sobre el agua y además podremos mejorar nuestro arsenal a medida que avancemos en el juego.



Novedades



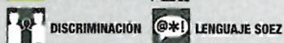
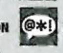
Cómo puntuamos

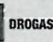
Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación



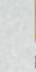






EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA · DISCRIMINACIÓN · LENGUAJE SOEZ · SEXO · DROGAS · MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.











PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.










NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

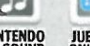
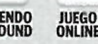
Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...

















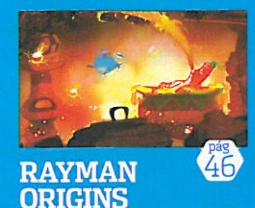



REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

EL DATO

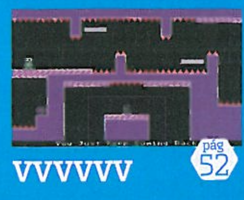
De los 95.000 objetos, muchos son Reliquias de Valor, que sólo se consiguen comerciando online

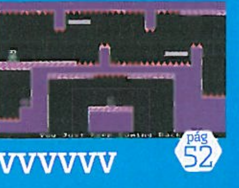














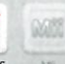


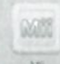




Género **RPG de acción**
Compañía **Square-Enix**
Jugadores **4 (1-4 online)**
Precio **45,95 €**
www.heroesofruin.com









STREETPASS · SPOTPASS · MII · JUEGO ONLINE

Argumento

La esfinge Ataraxis sufre una maldición. Héroes de todos el mundo acuden a la ciudad de Nexus para intentar romperla. ¿Serás tú quién lo logre?

Heroes of Ruin

Crea tu propio héroe, decide su aspecto y poderes y salta a un mundo de aventuras fantásticas y juego online.

Después de un largo viaje en barco, cuatro viajeros llegan a la ciudad de **Nexus** atraídos por la recompensa prometida a aquel que rompa el sueño mágico en el que ha caído Ataraxis, la esfinge que gobierna la ciudad. **Cuatro héroes** a los que les espera una aventura en la que combatirán, explorarán, alcanzarán juntos la gloria y, quizá, hasta forjen irrompibles lazos de amistad.

Bienvenido a **Heroes of Ruin**, el juego de rol de acción en el que crearás tu propio héroe y jugarás con camaradas de todo el mundo. Un juego desarrollado por el estudio americano **n-Space** y producido por **Square-Enix**, que quieren hacer historia en el mundo de las portátiles: crear una **comunidad de jugadores sin fronteras**, que comercien y jueguen juntos, y que vivan en un mundo de fantasía que les ofrezca cada día nuevas misiones y aventuras. Tú serás uno de ellos, y **la conexión online** de Nintendo 3DS, el vehículo que te transportará a tu nueva vida.

No es país para cobardes

El mundo donde se desarrolla el juego, llamado **el Velo**, está compuesto por mazmorras laberínticas llenas de monstruos a los que debes machacar en combates en tiempo real. Y con un control sencillo y maravillosamente adaptado a la portátil: **asignamos los ataques** que vamos aprendiendo a los botones que queramos, y utilizamos **las pociones de vida** sin necesidad de pausar, sólo pulsando la cruceta. Así no se para ni un momento la **frenética acción**. Y, para que la cosa no sea repetitiva, nos encontramos duros jefes finales, misiones secundarias que nos obligan a explorar a fondo cada mazmorra en busca de objetos, y hasta algún puzle sencillo de resolver.

Un desarrollo directo y sin complicaciones, porque el atractivo real del juego está en que **la creación** ➔







La historia es épica: descubriremos el pasado de El Velo y la verdad sobre el antiguo conflicto llamado "La Guerra de la Ruina".



Hay 4 tipos de personaje: el Pistolero, la Alquitecta, el Salvaje y el Justiciero. Cada uno tiene sus propias armas y habilidades.



En las ciudades aceptamos misiones. Siempre tenemos unas cuantas disponibles, a realizar en el orden que deseemos.



Multijugador: el modo definitivo

Sí, en todo momento (y en red local u online), podrás unirte a las partidas de otros jugadores o que ellos se unan a la tuya. Hasta cuatro héroes podemos compartir aventuras, comerciar... y comunicarnos por el chat de voz.





de nuestro héroe hace variar la experiencia. De verdad, no se trata de ninguna frase hecha, **esto es RPG auténtico** en el que tus decisiones a la hora de crear y mejorar a tu héroe se siente de verdad en las partidas. Y la primera de todas es decisiva: elegir tu **clase** entre las cuatro disponibles: **Pistolero**, **Justiciero**, **Alquitecta** y **Salvaje**, y sí, cada uno de ellos se adapta a un estilo de juego distinto: combate directo y sin tapujos con el Salvaje, acción a distancia con el Pistolero, el uso de hechizos con diferentes efectos sobre los enemigos con la Alquitecta, y un estilo más equilibrado con el Justiciero. Si decidimos jugar en solitario, **la elección de personaje** marca total y completamente la forma de jugar.

Las decisiones continúan durante toda la partida, porque la constante mejora de nuestro personaje es uno de los mayores atractivos del juego: **nuevas armas y armaduras** que encontramos o compramos, y el uso de los puntos de experiencia que vamos ganando para elegir los **nuevos ataques y técnicas** en los diferentes árboles de desarrollo que tiene cada tipo de personaje. Otro aliciente para no parar de jugar: a más experiencia, más y mejores poderes...



Esta es tu comunidad

No dejes de visitar **heroesofruin.com**, porque es el punto de encuentro para los jugadores de **Heroes of Ruin** de todo el planeta.

Modo online: rasga el velo

Y claro, la mejora del personaje alcanza su máximo sentido con **la especialización para jugar online**. El reto era lograr cuatro tipos de personajes que se complementaran en el campo de batalla, y n-Space lo ha conseguido. El Salvaje en primera línea luchando cuerpo a cuerpo, el Pistolero disparando desde lejos,

DURANTE TODA LA PARTIDA, DECIDES CÓMO IR MEJORANDO A TU HÉROE.



El control es sencillo, pero cada héroe irá aprendiendo una gran variedad de ataques.



El editor de personajes nos da bastantes opciones para crearnos un héroe único.

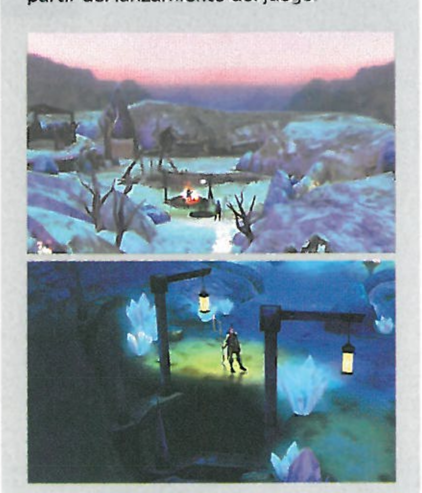


El laberinto

La mayor parte del juego la pasamos recorriendo **laberínticas mazmorras** plagadas de enemigos... y de tesoros, armas y recompensas.

Un mundo vivo

Mediante StreetPass cambiamos armas y equipo con otros jugadores. Y, gracias a SpotPass, cada día llegarán a nuestra 3DS nuevas "quest", misiones y contenidos... como mínimo, durante un año a partir del lanzamiento del juego.



el Justiciero en segunda línea de ataque usando sus habilidades defensivas, y la Alquitecta como "agente libre", usando su multitud de **trampas y hechizos** allí donde haga falta. Qué satisfactorio es cuando el equipo funciona cual maquinaria bien engrasada... ya sea **en red local** o **jugando online** con amigos o jugadores de todo el mundo. Y usando **el chat de voz**, herramienta novedosa en la consola.

Pero las opciones de conectividad no acaban aquí, ni mucho menos. La interacción con otros jugadores también puede ser comercial, **intercambiando o comprando** los objetos y armas que vamos acumulando (nosotros ponemos el precio de lo que queramos vender). A esta forma de comercio en tiempo real se une el comercio mediante **StreetPass**: intercambios automáticos con los jugadores que nos cruzamos por la calle. Y, lo mejor de todo es que, si para aprovechar varias opciones necesitamos un juego largo, Heroes of Ruin crece cada día: por **SpotPass** recibimos nuevas "quest" y contenidos para seguir jugando. Y querrás hacerlo... porque no podrás resistirte.

Heroes of Ruin traslada a 3DS una mecánica de juego más habitual en PC, la del **juego de rol de acción** tipo Diablo, pero que también se revela como excelente para una portátil. El único elemento del juego que no brilla son los gráficos, simplemente correctos. Pero Heroes of Ruin supera ese defecto y se eleva a lo más alto como **propuesta aventurera** más apetecible de 3DS.

JUGAR EN RED Y COORDINARTE CON TU EQUIPO ES UNA EXPERIENCIA MARAVILLOSA.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Los personajes no son muy detallados, aunque mola ver los cambios de armadura en los modelos.

Diversión ★★★☆
Crece a medida que profundizas, mejoras tu personaje y vives aventuras junto a otros jugadores.

Multijugador ★★★★
Disfrute total. Superar mazmorras en compañía y con chat de voz es una experiencia memorable.

Duración ★★★★
15 horas si juegas solo, mucho más si saqueas en compañía, y cada día "quest" en SpotPass.

Lo mejor y lo peor

Es la puerta a un mundo de aventuras donde te esperan amigos de todo el planeta.

Los gráficos están lejos de lo mejor que puede ofrecer la consola, aunque cumplen.

Nuestra opinión

Sigue el camino del guerrero en tu 3DS

Con una base sencilla (acción en tiempo real, personajes personalizables y modo multijugador), n-Space ha creado un juego que engancha sin remisión. Ahora te toca a ti labrarte un nombre en el fantástico mundo de El Velo.

Te gustará...

Más que... Tales of the Abyss

Y más que... Dragon Quest IX (DS)



Total

88



Género **Plataformas**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
raymanorigins.es.ubi.com

STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

Argumento

Los Draktoons han invadido el mundo. ¿Quién nos va a salvar? Pues Rayman, su amigo Globox y un par de magos Teensies... ¡qué Dios nos pille confesados!

DESCÁRGATE la galería de pantallas 3D



Rayman Origins

En 3DS Rayman salta solo, pero lo hace con estilo.

Impresionado se quedó el mundo enteró cuando, a finales de 2011, llegó a las tiendas **Rayman Origins** para Wii. Un juego de plataformas 2D extraordinario, veloz, divertido y gracioso como pocos, que volvía a colocar a Rayman como un referente en el género. Ahora nos llega a 3DS una **conversión** del mismo, gran noticia sin duda, aunque por el camino haya perdido un valor muy importante: el multijugador. Pero aún así, sigue siendo un viaje muy divertido.

Saltando a lo loco

Ya desde el vídeo de introducción el juego muestra sus intenciones: es una escena de animación cortita y muy divertida en la que el mundo de Rayman es invadido por unas criaturas oscuras llamadas **Darktoons**. No hace falta más para que empecemos a saltar por los escenarios 2D (selvas, desiertos, cavernas...). El control es sencillísimo: un botón para saltar, otro para pegar y un tercero para correr. A Rayman le desplazamos con la cruceta o con el stick, podemos elegir, y como en todo buen juego 2D, la cruceta es más precisa. Y es importante contar con el mejor control, porque Rayman se juega a **ritmo frenético**: los niveles están llenos de corrientes de agua, aire o resortes que nos impulsan y, además, tenemos un incentivo para movernos deprisa: recolectar **Lums**. Estas criaturas luminosas pueblan los escenarios y, si atrapamos un Lum gigante, todos los que cojamos durante unos breves segundos valdrán doble. Y las filas de Lums están sabiamente colocadas en los escenarios para que, si somos precisos, rápidos y salta-



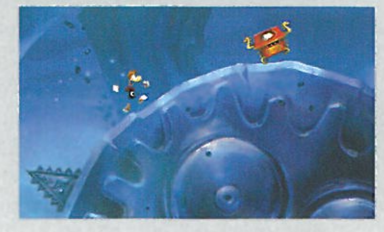


3DS tiene otro Rayman

Rayman estuvo en la portátil desde su día de lanzamiento. En marzo de 2011 disfrutamos de **Rayman 3D**, remake para 3DS de **Rayman 2** de Nintendo 64.

Niveles con muchísimo nivel

Su diseño es **milimétrico** y podemos recorrerlos como el rayo si usamos corrientes de aire, de agua, resortes... El culmen son los niveles en los que **perseguimos un tesoro**: el scroll es constante y hay que saber cómo y dónde dar cada salto para que no nos pille.



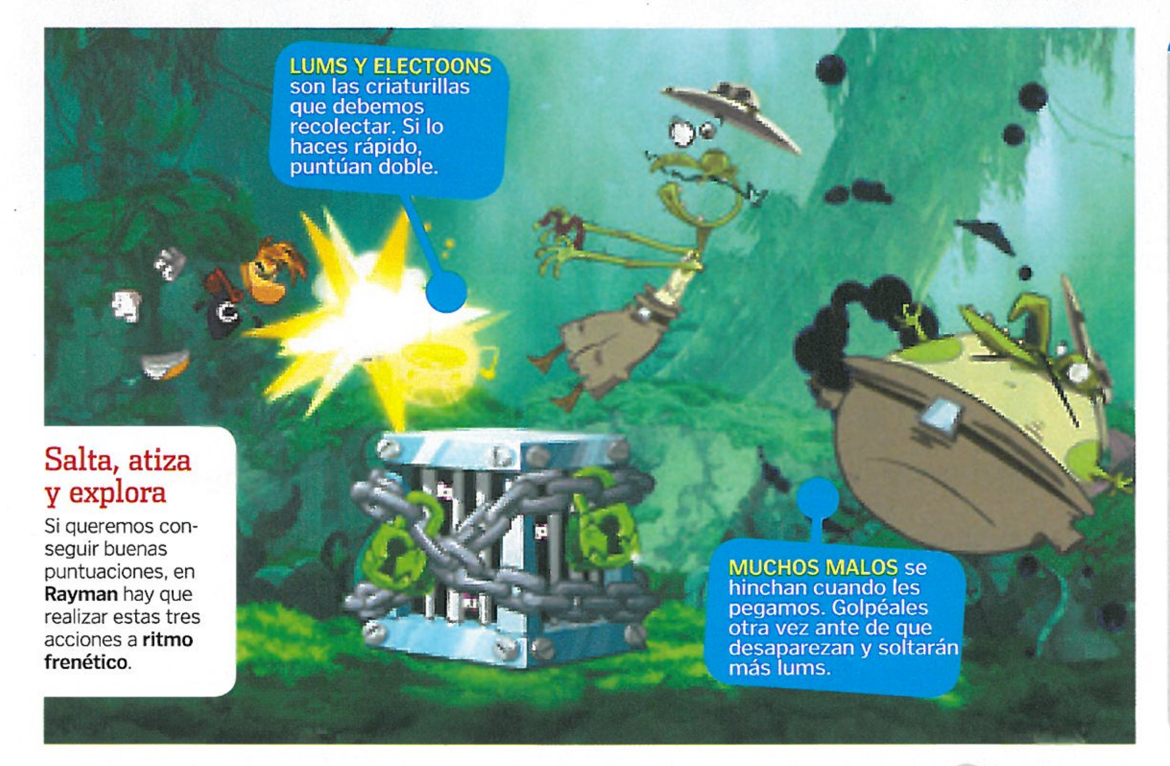




Rayman vuelve a sus orígenes 2D con un plataformas precioso: escenarios y personajes se han dibujado a mano y las animaciones están cuidadísimas.



El meollo del juego son los saltos, pero en cada mundo hay un nivel en el que nos subimos en Mosquito y disparamos a todo lo que se mueve, como en un matamarcianos.



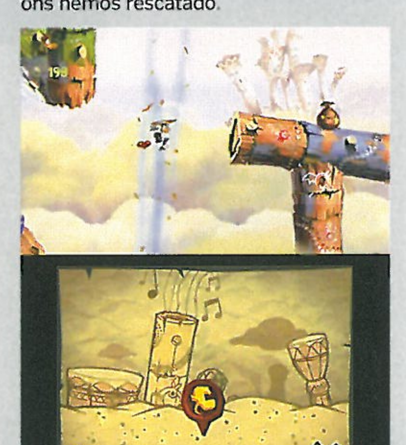
Salta, atiza y explora

Si queremos conseguir buenas puntuaciones, en **Rayman** hay que realizar estas tres acciones a **ritmo frenético**.



Conversión directa

El juego es exactamente el mismo que en Wii (excepto por la pérdida del multijugador). La pantalla táctil sólo se usa como mapa que indica cuánto falta para llegar al final del nivel y qué electoons hemos rescatado.



mos en los puntos adecuados, podamos hacernos con un gran número de ellas. Además, este desarrollo se ve enriquecido con **las habilidad** que **Rayman** va ganando. En cada mundo hay un hada que nos otorga un poder: planear, bucear, encoger para pasar por caminos angostos, correr por las paredes... Eso sí, aparece atrapada en una jaula y tendremos que perseguirla para liberarla. Y el último elemento que añade profundidad al desarrollo es la **exploración**: aunque para superar cada mundo basta con llegar a la meta, en todos hay electoons encerrados, y conseguirlos todos exige revisar cada rincón de los niveles.

¡Arriba periscopio!

El juego es **una maravillosa experiencia** también en 3DS, pero es verdad que esta versión queda por debajo de la de Wii. El primer fallo es que **ha perdido el multijugador**. Aunque podemos jugar con Globox, un par de magos Teensies o Rayman, siempre es en solitario. Y el otro detalle es que no se ha tocado el sistema de cámaras: siguen siendo muy lejanas, algo perfecto para jugar en una tele pero no en la pantalla de 3DS... Y a esto hay que añadir que el efecto 3D se queda en una simple superposición de planos que nada añade a la experiencia. Pero, a pesar de todo, y aunque como conversión no es bueno, el corazón jugable de Rayman Origins late con fuerza, y es el de un plataformas **sobresaliente en diversión**.

RÁPIDO DE JUGAR Y BONITO DE VER, RAYMAN VUELVE GARANTIZANDO LA DIVERSIÓN.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Preciosos (y graciosos) gráficos 2D. Pero se nota que están diseñados para verse en una tele.

Diversión ★★★★
Gracias a un magnífico diseño de niveles, Rayman se convierte en el plataformas más frenético.

Multijugador NO TIENE
Pues es un auténtico palo: esta versión 3DS ha perdido el multijugador de la versión de Wii.

Duración ★★
La verdad es que no tardas mucho en acabarte los 60 niveles... pero conseguir todos los electoons.

Lo mejor y lo peor

Diversión y saltos en su estado más puro. Un auténtico reto a tus reflejos.

Que haya perdido el multijugador. Y la cámara no se adapte a la pantalla de 3DS.

Nuestra opinión

Un gran plataformas... una versión regular

Rayman Origins es, en su misma esencia, un juegazo. Un plataformas en el que la velocidad de juego, la estética y el sentido del humor forman un todo mágico. Pero la falta de multijugador hace que brille un poquito menos.

Te gustará...

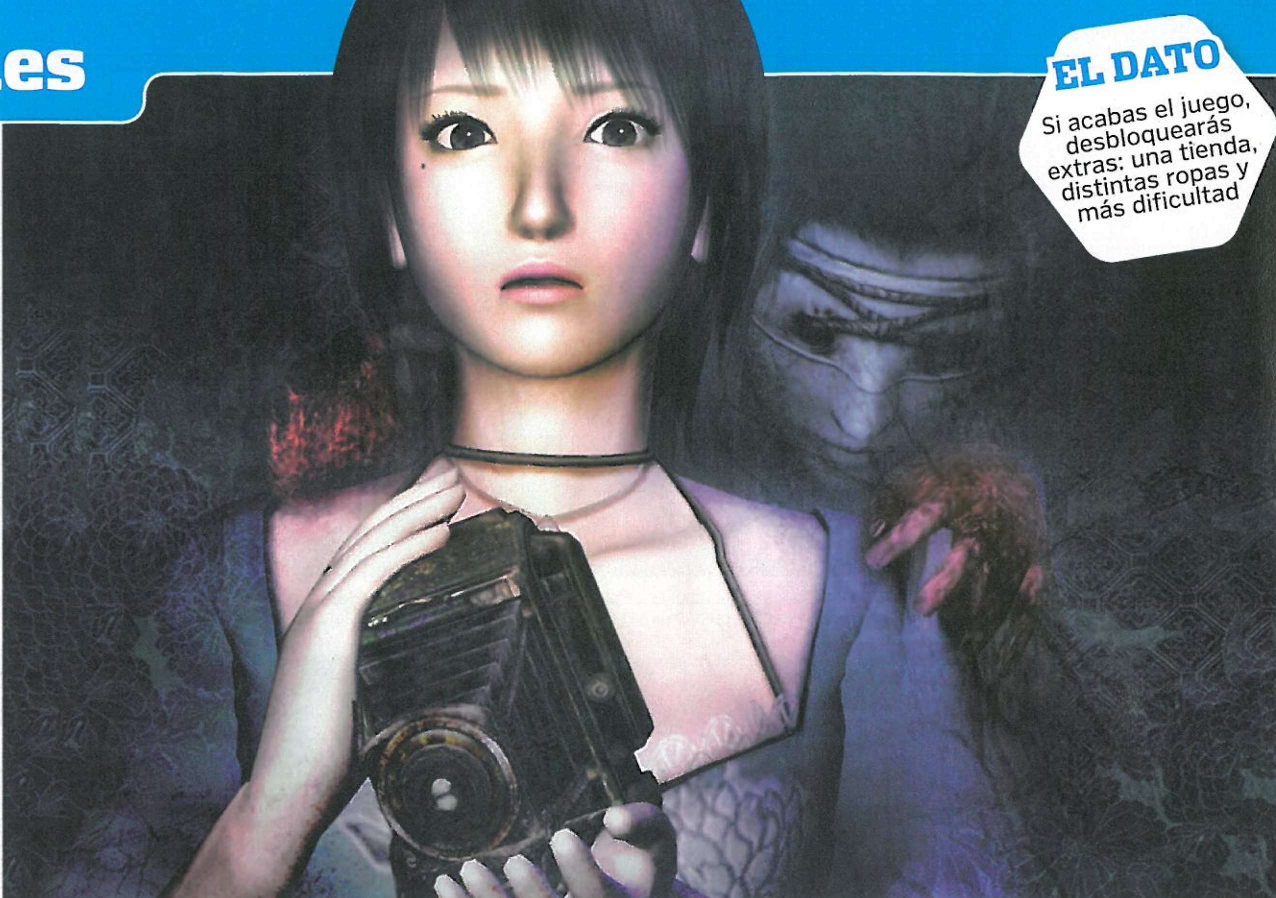
Más que... Rayman 3D

Menos que... Super Mario 3D Land

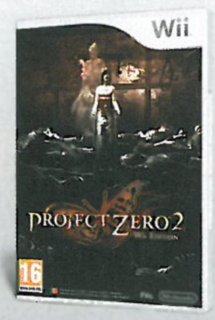


Total

85



EL DATO
Si acabas el juego, desbloquearás extras: una tienda, distintas ropas y más dificultad





Género **Survival horror**
Compañía **Tecmo Koei**
Jugadores **1-2**
Precio **49,95 €**
www.nintendo.es








NUNCHUK · SENSOR DE MOVIMIENTO · VIBRACIÓN · PUNTERO

Argumento
Las hermanas gemelas Mio y Mayu llegan a una remota aldea, desolada por trágicos eventos del pasado relacionados con una misteriosa ceremonia.



Project Zero II Wii Edition

Una foto a un fantasma vale más que mil escopetazos.

La saga **Project Zero**, creada por Tecmo, es una de las grandes franquicias de juegos de terror junto a **Resident Evil y Silent Hill**. A pesar de que la cuarta entrega de Project Zero salió en exclusiva para Wii, el título no cruzó las fronteras japonesas, por lo que esta es la primera vez que los nintenderos de todo el mundo podemos disfrutar de la saga en nuestra consola. Y qué mejor manera que con un magnífico **remake de la segunda entrega**.

Un terror de ultratumba

El juego arranca cuando dos jóvenes hermanas gemelas, **Mio y Mayu**, llegan a una tenebrosa aldea siguiendo a una hermosa mariposa carmesí. Pronto se dan cuenta de que el lugar no es precisamente muy acogedor, ya que está infestado de aterradores fantasmas atormentados por las circunstancias de sus muertes. Por suerte, una de las hermanas encuentra una extraña cámara fotográfica conocida como **la Cámara Oscura**, que tiene el poder de exorcizar los fantasmas a los que fotografía. Este objeto es el arma con el que deberás enfrentarte a los espíritus a lo largo de todo el juego, y su poder aumentará a medida que consigas **carretes especiales**... aunque cuanto más poderosos sean, menos encontrarás explorando los escenarios.

Por otra parte, a medida que avances descubrirás una serie de notas y documentos con los que te irás empapando poco a poco de **la historia del juego** y conocerás los secretos de la macabra ceremonia en torno a la cual giran todos los sucesos de la trama (que, por cierto



Hay otro Project Zero

Sí, pero solo salió en Japón. Es **Project Zero 4**, exclusivo de Wii, y por desgracia de momento no hay planes para verlo en Europa.

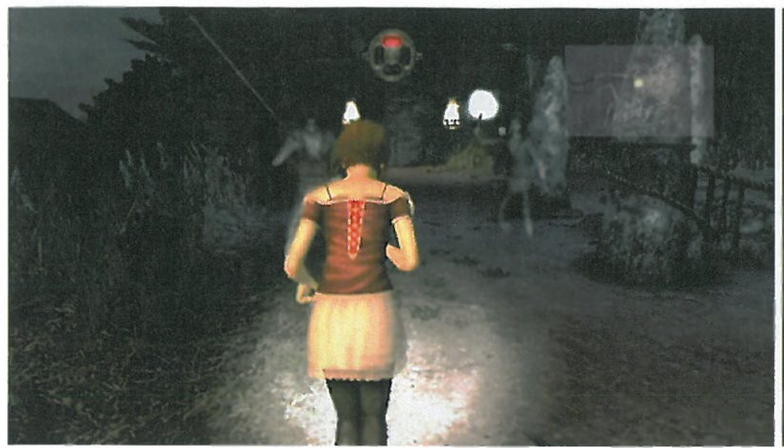


Potencia la Cámara Oscura

Con los puntos que recibas al dañar a fantasmas y hacer fotos especiales, podrás mejorar los parámetros de la Cámara Oscura. Y si buscas bien encontrarás una serie de lentes especiales (que también se pueden mejorar) con las que añadir nuevos poderes a la cámara.







La nueva cámara os seguirá a todas partes y no os dará ningún problema. Por cierto, el círculo de arriba es un radar que indica la presencia cercana de fantasmas.



Cada vez que cojas un objeto, lo harás lentamente y una aterradora mano espectral podrá sorprenderte en cualquier momento. Esto ayuda a mantener la tensión y el miedo.



Disparando fotografías

Cuando usamos la Cámara Oscura para enfrentarnos a fantasmas, la visión cambia a primera persona. Apunta bien...

Casas embrujadas

En este modo los objetivos son buscar muñecas, fotografiar fantasmas o, simplemente, llegar al final. Si nos asustamos y movemos el mando, perderemos puntos. En el modo para dos jugadores, uno preparará los sustos del otro.



tiene distintos finales en función de tus acciones en el juego). Además, muchos de los espíritus dejan **amuletos** que puedes conectar a una radio en el menú y escuchar la voz del fantasma a través del altavoz del wiimote como si de una psicofonía se tratase.

Probadlo de noche sin luces

Y es que estamos, que os quede claro, ante uno de los juegos más terroríficos de la historia, que en su versión Wii da aun más miedo. La ambientación es sublime, tanto por los enemigos, escenarios, combinación de luces y sombras (movemos **la linterna** con el mando de Wii) como por el escalofriante apartado sonoro, repleto de voces de ultratumba y sonidos asfixiantes. Aunque nos llegue casi una década después, somos afortunados por tener una versión tan mejorada de un juego clave del género. Obviamente, los gráficos están ahora más cuidados y detallados, los personajes cuentan con modelados y animaciones más realistas, e incluso se le ha dado un aspecto un poco más adulto a las hermanas protagonistas. Y la **nueva cámara**, que te sigue desde atrás en todo momento, es una mejora enorme respecto a las cámaras estáticas del original. Además, también está **el modo Casas Embrujadas,** que incluye opción para dos jugadores y en el que recorremos siniestras moradas poniendo a prueba nuestra entereza ante los espectrales.

SENCILLAMENTE, ES UNO DE LOS JUEGOS MÁS TERRORÍFICOS DE LA HISTORIA

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Te sentirás como en una peli de terror japonesa con lo bien hecha que está la aldea y sus "habitantes"

Diversión ★★★★
Más que divertirte, pasarás miedo y gritarás mucho. ¡Pero te aseguramos que valdrá la pena!

Multijugador ★★★
El modo 'Casas embrujadas' puede jugarse con otra persona, y uno se encarga de asustar al otro.

Duración ★★★
Dura más de 10h, lo cual está bien para el género. 'Casas embrujadas' es un buen complemento.

Lo mejor y lo peor

Excepcional ambientación, y mecánica de juego adaptada con brillantez al mando de Wii.

Te costará conciliar el sueño por las noches y, cuando lo consigas, tendrás pesadillas.

Nuestra opinión

Imprescindible para los amantes del terror

Aunque tiene sus añitos, este remake cumple bien al transformarlo en un producto nuevo, tanto visualmente como en muchas de sus mecánicas. Uno de los mejores survival horror, en su versión más conseguida.

Te gustará...

Más que... Silent Hill

Menos que...



RE4 Wii Edition

Total

90



16

Género **Terror**
Compañía **Tecmo Koei**
Jugadores **1**
Precio **45,99 €**
www.nintendo.es

CÁMARA · REALIDAD AUMENTADA · SPOTPASS · JUEGO ONLINE

Argumento

Ayuda a Maya a recuperar la memoria y comprender quién es la terrorífica mujer de negro que se dedica a atrapar a la gente en una casona abandonada.



Spirit Camera LA MEMORIA MALDITA

¿Estás solo? Enciende tu cámara de 3DS y date la vuelta...

Desde tiempos inmemoriales, los seres humanos nos hemos preguntado si estamos solos en el universo, cuando quizá ni siquiera lo estemos... en nuestra habitación. Creamos o no en los fantasmas, los expertos en la (in)materia han utilizado toda clase de magnetófonos y videocámaras para contactar con el más allá, pero ninguno de esos artilugios había llegado tan lejos como la **Realidad Aumentada** de 3DS.



Mucho fantasma suelto

El concepto de **Spirit Camera** es tan brillante como una luminaria sobrenatural en mitad de la noche: integrar el mundo de los muertos en el de los vivos por "médium" de la tecnología, gracias a un uso sorprendende de las **cámaras traseras y delantera** de la consola. Sin embargo, derribar la cuarta pared entre el relato y el jugador de una manera tan innovadora conlleva sus peligros: resulta casi imposible jugar sentado, y menos fuera de casa, donde cualquiera que nos vea pensará que estamos poseídos, aunque a juzgar por la historia, puede que hasta tenga razón.

Todo empieza cuando caen en nuestras manos la **cámara oscura y el diario púrpura**, un cuaderno salpicado de extraños dibujos que cobran vida cuando los enfocamos: personajes que desaparecen, mensajes que se escriben solos, partituras que empiezan a sonar... Las referencias al **cine de terror japonés** son evidentes, aunque la técnica no siempre acompaña, pues se necesita buena iluminación y pillarle el tranquillo a los enfo-

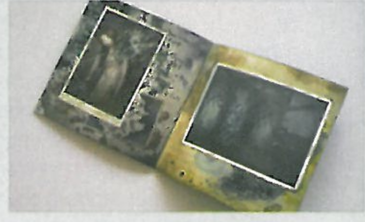


Unidos por el misterio

Spirit Camera es un spin off de la saga **Project Zero**, y podemos conectarlo con el remake de Wii para desbloquear algunos extras, vía lector de códigos QR.

Temido diario: no vuelvas a darme estos sustos

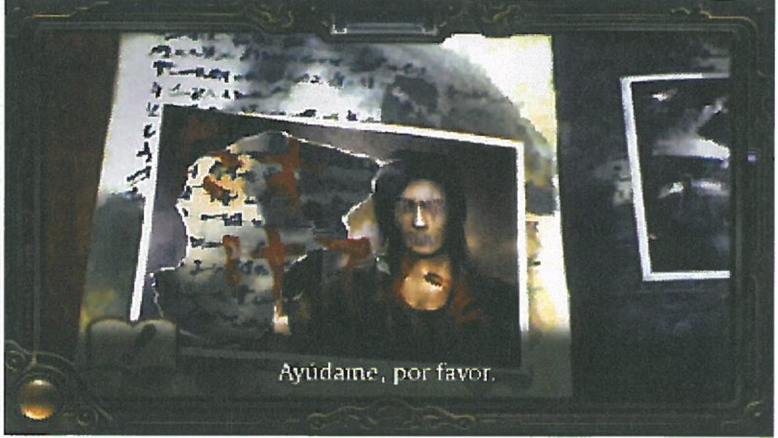
Este inquietante **cuaderno de 16 páginas** es el diario púrpura, incluido en la caja del juego. Enfoca una fotografía según las pistas que te va dando Maya y resuelve acertijos como el de las cuatro máscaras: un minijuego de agudeza visual donde hay que encontrar el espíritu de un niño.



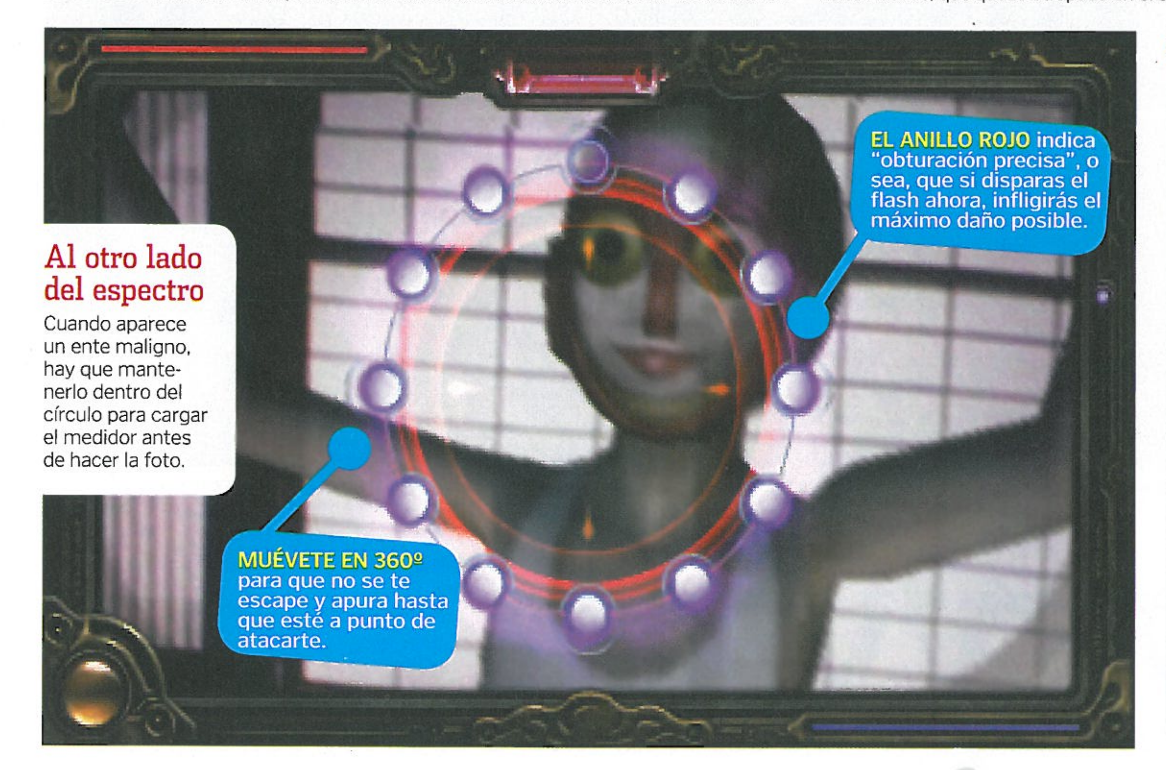




Maya es la joven protagonista, cuya relación con los espíritus encerrados en la casa se irá desvelando a medida que hablemos con ella. Es el hilo conductor de toda la trama.



El terror psicológico impregna cada página del cuaderno. Ese chico sin ojos ni boca es Kaito Hasebe, que quedó atrapado en el diario por ponerse a buscar a su pobre hermana...



Al otro lado del espectro

Cuando aparece un ente maligno, hay que mantenerlo dentro del círculo para cargar el medidor antes de hacer la foto.

Espíritu inquieto

Al igual que en el juego Atrapacaras, el uso del giroscopio requiere mover la la consola a nuestro alrededor a saco, ya sea para encontrar a Maya o localizar a los enemigos. Por ello, recomendamos jugar sentados en una silla giratoria, aunque acabemos algo mareadillos.



ques. En una de las páginas, por ejemplo, debemos posar nuestra propia mano sobre la foto de una puerta para abrirla, pero de pronto, una tétrica garra surge del libro para frustrar nuestra hazaña. Es sólo uno de los espectros a los que debemos enfrentarnos, y la única forma de acabar con ellos es hacerles fotos mediante un sistema muy parecido al de **Project Zero 2**. Disponemos de varios tipos de lentes para explorar diferentes planos dimensionales: las más interesantes son la de oscuridad, la invisible o la restauradora, que reconstruye imágenes del pasado.

La cámara de los secretos

Para compensar la **escasa duración** de la historia, hay dos modos extra. Por un lado **Cámara Espectral**, dividido en tres opciones: Fotos Místicas introduce visiones en las fotos cotidianas; Análisis Espiritual crea historias sobre espíritus que nos persiguen; y Exorcismo (el que más nos gusta), convierte los rostros de tus amigos en espíritus malignos a los que vencer. Por otro lado está el **Cuaderno Encantado**, minijuegos reciclados de la historia principal, como el de la muñeca maldita.

LA HISTORIA ES CORTA, PERO LOS USOS DE LA R.A. SON UN DERROCHE DE ORIGINALIDAD.

La idea esencial de este spin-off es realmente innovadora, pero se centra demasiado en nuestro entorno real, descuidando las virtudes jugables y ambientales de la saga. Si esperabais un Project Zero portátil, tendréis que conformaros con esta sobrecogedora pero breve partida de *ouija*.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Casi todo se basa en los modelados de los fantasmas y los efectos de la R.A., que cumplen.

Diversión ★★☆☆
Si te dejas llevar por la historia y lo juegas "en serio", lo vas a pasar de miedo. Los extras, anecdóticos.

Multijugador ☆☆☆☆
No tiene, pero la importancia de jugar en solitario para pasar "canguelo" tampoco lo requiere.

Duración ★☆☆☆
La historia nos ha durado unas cuatro horas, y los modos adicionales no lo alargan mucho más.

Lo mejor y lo peor

(+) Cómo exprime la R.A. La variedad de sustos y situaciones. La ambientación sonora. El diario.

(−) Muy cortito. Su mecánica limita la acción. Excesivo movimiento para un juego portátil.

Nuestra opinión

Fascinante y efímero como un fantasma

Tecmo Koei ha dado un ingenioso giro a las funcionalidades de 3DS, aunque nosotros tenemos que dar muchos más para jugar. Tiene momentos sorprendentes, pero su brevísima duración lo convierte en una curiosidad para fans del terror.

Te gustará...

Más que... Atrapacaras

Menos que... RE: Revelations

Total

70



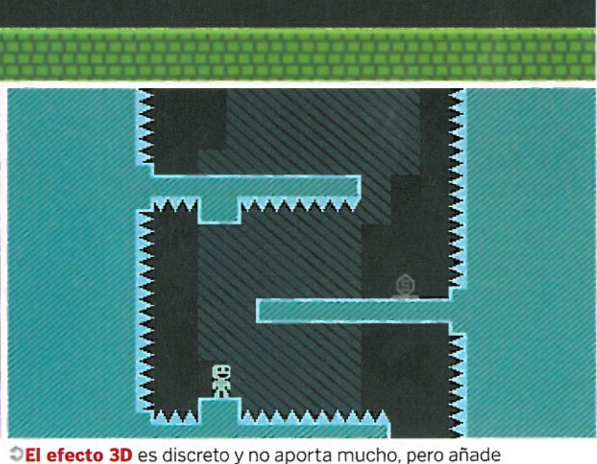
Género **Plataformas**
Compañía **Nicalis**
Jugadores **1**
Precio **8€**
www.nintendo.es

STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

Argumento
Tras estrellarse con su nave, el Capitán Viridian debe rescatar a sus compañeros invirtiendo la gravedad, y poniéndonos a prueba. Masters incluidos.

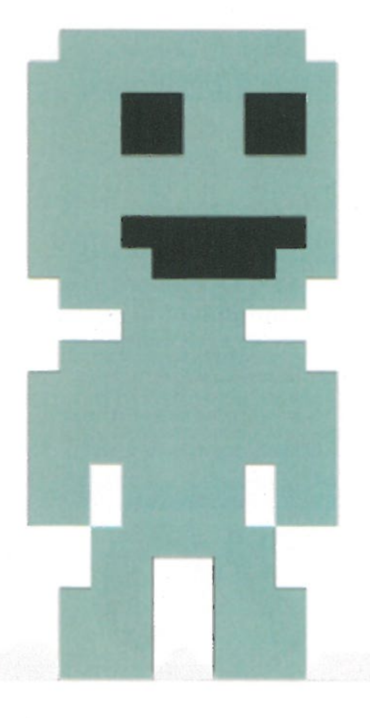


Nos pegamos al techo y volvemos al suelo para movernos. La precisión y los reflejos son imprescindibles para avanzar.



El efecto 3D es discreto y no aporta mucho, pero añade espectáculo a esta fiesta del píxel.

EL DATO
Hay 20 esferas ocultas en el mapa. Encontrarlas y llegar a ellas no es fácil.



VVVVVV

¡Vvvvvvuelta a la vieja escuela: más creativo y desafiante!

El título de este juego se pronuncia 'uve'. Lo aclaró uno de sus creadores hace poco en Madrid. Y parece una forma justa de empezar esta review, para que no te explote la cabeza cada vez que leas el nombre de esta maravilla 'indie' que llega a 3DS convertida por Nicalis tras arrasar en PC.

Un combo delirante

Manejamos al Capitán Viridian, que tiene que rescatar a sus compañeros, desperdigados por todo el mapa tras un accidente espacial. Pero el argumento es lo de menos. VVVVVV es una reverencia a las **mecánicas, la estética y la música** de los ordenadores personales de los **años ochenta**, sin dejar de ser un juego plenamente actual.

Su creador, **Terry Cavanagh**, parte de la idea de invertir la gravedad para inventarse unos controles que solo nos permiten movernos de izquierda a derecha, pegarnos al techo y pegarnos al suelo. No hay saltos ni disparos, solo podemos invertir la gravedad. Los niveles están diseñados con inteligencia, también cierta crueldad y, sobre todo, con una coherencia exquisita. Cuando te mueves por las pantallas de VVVVVV notas que no servirían para ningún otro juego. Cavanagh coloca cada cosa en su sitio y consigue que cada pequeña prueba parezca diferente de todas las demás.

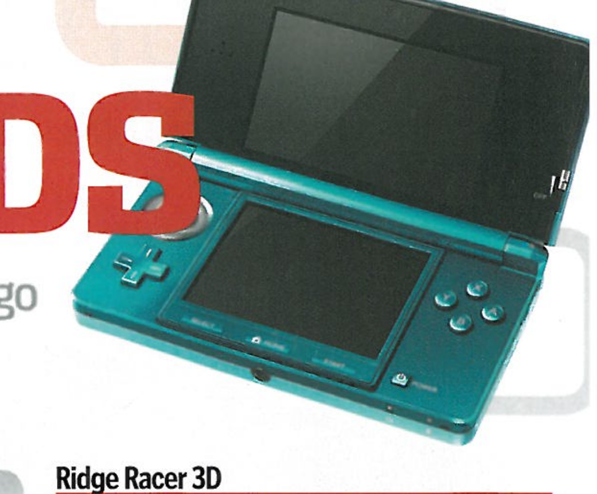
La **banda sonora de VVVVVV** se llama **PPPPPP** (se pronuncia 'pe'), y está compuesta por Magnus Palsson, un creador de música 'chiptune' que ideó cada tema inspirándose directamente en los niveles del juego. La mezcla de esa **música frenética, el colorido** y la psicodelia que derrocha cada píxel y la elevada dificultad, consiguen un combo delirante que te mantiene enganchado hasta que te lo acabas. Te llevará algo más de dos horas, pero son dos horas de puro placer que querrás repetir varias veces.

Puntuaciones



Selección 3DS

Rayman, Heroes of Ruin, Spirit Camera... el catálogo de 3DS crece con propuestas muy diferentes.



3 APUESTAS COOPERATIVAS

Kid Icarus Uprising





ACCIÓN EN EQUIPO
Júntate con dos amigos, elige armas que se complementen en el campo de batalla y lánzate a sus increíbles batallas 3 Vs. 3.

Heroes of Ruin



CAMARADAS
Cuatro héroes están destinados a cambiar el mágico mundo de El Velo. Y tú eres uno de ellos.

RE Revelations



DOS VS. ZOMBIS
El modo Asalto, que desbloqueas al acabar la aventura, te permite cooperar con otro jugador en red local u online.

Plataformas

Rayman Origins (N)



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Plataformeo en 2D puro, rápido, preciso, divertido... Es gracioso y precioso, pero se echa de menos el multijugador.
Puntuación **85**

Sonic Generations



SEGA · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sonic vuelve con la jugabilidad 2D más clásica y niveles de plataformas divertidísimos y muy, muy veloces.
Puntuación **85**

Super Mario 3D Land



Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El mejor plataformas de 3DS por su control, lo variado de sus situaciones, y porque aprovecha el 3D como ninguno.
Puntuación **95**

Deportivos

FIFA 12



EA Sports · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Completísimo en todos los aspectos y con un fútbol indoor que traerá a muchos fans. Y no os perdáis el modo carrera.
Puntuación **88**

F1 2011



Codemasters · 45,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
El pasado mundial de F1 recreado con realismo y calidad. Es un juego difícil. pero completísimo y con online.
Puntuación **83**

Mario Kart 7



Nintendo · 45,90 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El mejor juego de carreras del mundo vuelve con kart configurables, ala-deltas... y el modo online más completo.
Puntuación **96**

Mario & Sonic JJOO London 2012



SEGA · 45,95 € · +3 años · 1-4Jugadores
Una colección de más de 50 minijuegos deportivos. Fácil y divertido, destaca en las partidas para cuatro en red local.
Puntuación **84**

Mario Tennis Open



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1-4 Jug. (2-4 online)
El tenis que mejor combina fantasía y realismo, y encima ahora con online, tenistas personalizables y minijuegos.
Puntuación **91**

Need for Speed The Run



EA · 45,95€ · +12 años · 1-8 Jugadores (2-4 online)
Cruza Estados Unidos en la carrera ilegal más arcade y veloz. 40 coches reales y modo historia con retos muy variados.
Puntuación **85**

Ridge Racer 3D



Namco-Bandai · 45,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El mejor juego de coches para 3DS. Es rápido, vibrante, sus gráficos impactan y luce el brillo de la saga en el morro.
Puntuación **84**

WWE All Stars



THQ · 39,95 € · +16 años · 1-4 Jugadores
40 de los más grandes wrestlers de todos los tiempos (incluyendo los actuales) en un completísimo juego de lucha.
Puntuación **86**

Acción

Dead or Alive Dimensions



Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 J. (2 online)
La saga debuta en Nintendo recopilando lo mejor de las anteriores entregas y un estilo de lucha 3D alucinante.
Puntuación **89**

Kid Icarus Uprising



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1-6 J. (6 online)
El juego de acción más especial, fantástico y profundo de los últimos años. Y con un multijugador enorme y tarjetas R.A.
Puntuación **95**

Resident Evil The Mercenaries 3D



Capcom · 45,95 € · +18 años · 1-2 J. (2 Online)
Los principales personajes de la saga acaban con riadas de zombis en este brutal juego de acción. A dobles es la pera.
Puntuación **83**

StarFox 64 3D



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Remake del clásico de N64 que ofrece la mejor acción galáctica, gráficos de lujo y un multijugador de aúpa.
Puntuación **91**

Super Street Fighter IV 3D Edition



Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación **94**

Tekken 3D Prime Edition



Namco Bandai · 45,95 € · +16 · 1-2 J. (2 online)
45 luchadores de la saga se retan en combates 1 Vs. 1 emocionantes, accesibles y profundos. Buen modo online.
Puntuación **90**

Aventura

Cave Story 3D



NIS América · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador
Recorre esta laberíntica caverna saltando, disparando y disfrutando de una aventuraza profunda y difícil.
Puntuación **89**

N Nueva entrada · P Precio económico

TOP 10

Rayman y Project Zero II irrumpen con fuerza en las listas. ¿Tendrán la potencia necesaria para seguir subiendo?

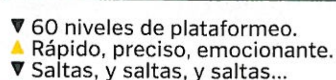
DUELO DE SALTARINES

RAYMAN ha vuelto con tantísima fuerza a 3DS, que se atreve a medirse con el mismísimo **Mario** por el trono de las plataformas. Cuenta como baza con un ritmo de juego de infarto pero, ¿bastará para superar al juego que mejor aprovecha las 3D?

Rayman Origins







▼ 60 niveles de plataformeo.
▲ Rápido, preciso, emocionante.
▼ Saltas, y saltas, y saltas...

Super Mario 3D



▲ ¡16 mundos y decenas de niveles!
▼ Más pausado, con exploración.
▲ Niveles llenos de sorpresas.

Heroes of Ruin N



Square Enix · 45,95€ · +12 años · 1-4 J. (4 online)
Un juego de rol y acción rompedor por su modo online y la posibilidad de descargarse nuevos desafíos diarios.
Puntuación **88**

Metal Gear Solid Snake Eater 3D



Konami · 39,95€ · +18 años · 1 Jugador
El origen de la saga Metal Gear en un juego de acción e infiltración maravilloso, con la trama más adulta y emotiva.
Puntuación **92**

Resident Evil Revelations



Capcom · 45,95€ · +16 años · 1-2 Jug. (2 online)
Intenso, variado, aterrador... El último Resident Evil es una aventura imprescindible. Y con un gran extra multijugador.
Puntuación **92**

Spirit Camera N



Tecmo Koei · 45,95€ · +16 años · 1-2 Jug. (2 online)
La aventura de terror más original: usa la cámara de la consola y la R.A. para buscar fantasmas. ¡Pero es cortísimo!
Puntuación **70**

Tales of the Abyss



Namco Bandai · 45,95€ · +12 años · 1 Jugador
Juego de rol con una buena historia, preciosos gráficos y un excelentes combates en tiempo real... pero llega en inglés.
Puntuación **82**

Zelda Ocarina of Time 3D



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1 Jugador
Acción, exploración, aventura y épica se conjuntan como nunca en uno de los mejores videojuegos de la historia.
Puntuación **96**

Varios

BIT.TRIP Saga



Gaijin Games · 45,95€ · +3 años · 1 Jugador
Los seis títulos de la saga en un cartucho de 3DS rebosante de diversión arcade y sentido ritmo. Aunque sin extras.
Puntuación **80**

Nintendogs + Cats



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1 Jugador
Tres ediciones con diferentes perros y gatos, para que cuides como nunca a tu mascota virtual. Increíble efecto 3D.
Puntuación **90**

Pilotwings Resort



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1 Jugador
Volar deja de ser un sueño para convertirse en placer. Tres vehículos a tu disposición y muchos retos por delante.
Puntuación **85**

Rhythm Thief y el Misterio del Emperador



SEGA · 45,99 € · +12 años · 1-2 Jugadores
Un ladrón de guante blanco que supera los juegos musicales más variados en una aventura narrada al estilo Layton.
Puntuación **85**

Tetris



Hudson · 29,95 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El puzle de siempre vuelve con nuevos modos que aprovechan las 3D y la realidad aumentada. El multijugador, brutal.
Puntuación **81**

LOS MEJORES DE 3DS

1	Kid Icarus Uprising	Igual
2	Mario Tennis Open	Igual
3	Rayman Origins	Novedad
4	Super Mario 3D Land	Sube
5	RE Revelations	Baja
6	Mario Kart 7	Baja
7	Rhythm Thief y el Misterio del Emperador	Baja
8	Metal Gear Solid 3D Snake Eater	Baja
9	Tekken 3D Prime Edition	Baja
10	LEGO Batman 2	Novedad

LOS MEJORES DE Wii

1	Zelda Skyward Sword	Sube
2	The Last Story	Baja
3	Pandora´s Tower	Igual
4	Project Zero II Wii Edition	Novedad
5	Mario Party 9	Baja
6	Donkey Kong Country Returns	Sube
7	Kirby´s Adventure Wii	Baja
8	Super Mario Galaxy 2	Baja
9	Monster Hunter Tri	Igual
10	Disney Epic Mickey	Igual

LOS MEJORES DE DS

1	Inazuma Eleven 2	Igual
2	Pokémon Ed. Blanca y Negra	Igual
3	El Profesor Layton y la Llamada del Espectro	Igual
4	Kirby Mass Attack	Igual
5	Solatorobo	Sube
6	Sonic Colors	Sube
7	Zelda Spirit Tracks	Sube
8	Super Scribblenauts	Baja
9	Call of Duty MW 3 Defiance	Baja
10	Tetris Party Deluxe	Novedad

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección Wii

En su momento de madurez, Wii ofrece la mejor oferta de su historia gracias a sus últimos juegos hardcore.





3 APUESTAS FANTASMALES

Project Zero II



DI PATATA, FANTASMA
Pero no te lo tomes a risa: este es el juego más aterrador que jamás se haya jugado en una Wii.

Cursed Mountain





TE DEJARÁ FRÍO
Antes de desaparecer, el estudio Deep Silver Viena, nos dejó este "survival horror" con espectros tibetanos.

Super Mario Galaxy 2



BOO RULES
Sí, quizá no den mucho miedo, pero no hay fantasmas más nintenderos que los Boo de los juegos de Mario.

Plataformas



Donkey Kong Country Returns
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.
Puntuación 94



Kirby's Adventure Wii
Nintendo · 50,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Kirby vuelve a absorber los poderes de sus enemigos en un plataformas clásico, divertido y para 4 jugadores.
Puntuación 84



New Super Mario Bros. Wii
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



Super Mario Galaxy 2
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta
Puntuación 100

Deportivos



Mario Kart Wii
Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



Mario & Sonic JJOO London 2012
SEGA · 54,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Mario, Sonic y todos sus amigos se enfrenta en 21 disciplinas olímpicas, eventos fantasía y nuevo modo party.
Puntuación 89

Acción



Call of Duty MW 3
Activision · 69,95 € · +18 años · 1 jugador (10 online)
La experiencia defintiva de guerra moderna se disfruta igualmente con mando clásico o mando de Wii. Gran online.
Puntuación 93



Conduit 2
SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (12 online)
Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ¡lánzate con él al online!
Puntuación 88

Aventura + RPG



The Last Story
Mistwalker · 49,95 € · +16 años · 1 J. (1-6 online)
El rol da un paso adelente con un juego de historia original y adulta y geniales combates en tiempo real. Imprescindible.
Puntuación 95



Monster Hunter Tri
Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95



Pandora's Tower
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 jugador
Épica, amor y toques siniestros en una aventura de acción que mezcla con acierto puzles y elementos RPG.
Puntuación 86



Project Zero 2 Wii Edition
N
Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 jugadores
Aprovechando el mando de Wii y con una ambientación logradísima, esta aventura es capaz de helar la sangre.
Puntuación 90



Xenoblade Chronicles
Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +12 años · 1 J.
El rol del siglo XXI: combates en tiempo real para un juego con una gran historia y de enorme calidad gráfica.
Puntuación 90





Zelda Skyward Sword
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más largo, difící y bonito. Y cuenta el origen de la saga. Una de las mejores aventuras de todos los tiempos.
Puntuación 99

Varios



Boom Street
Square Enix · 39,95 € · +3 años · 1-4 jug. (4 online)
Juego de tablero tipo Monopoly con héroes de Dragon Quest y el Universo Mario, con toque de estrategia financiera.
Puntuación 81



Bit.Trip Complete
Gaijin Games · 20,95 € · +3 años · 1-2 jugadores
La colección de los 6 juegos de la saga. Diversión arcade pura y simple, al ritmo de la música. Y a un gran precio.
Puntuación 86



Mario Party 9
Nintendo · 50,95 € · +3 años · 1-4 jugadores
La mejor fiesta que Mario ha protagonizado jamás: 80 minijuegos muy divertidos y siete variados tableros.
Puntuación 88



Selección DS

Aun se guarda ases como Pokémon Blanco 2 y Negro 2, pero la legendaria portátil vive en calma estos días.

3 APUESTAS ROLERAS

Solatorobo





PODER PERRUNO
El auténtico perro piloto es el prota de esta magistral mezcla de rol, puzles y anime.

Dragon Quest IX



AVENTURÓN
Largo, gracioso, épico y con modo online. Uno de los juegos de rol más grandes se juega en DS.

Mario & Luigi



ROL Y CHAMPIÑÓN
Mario, Luigi y Bowser en el juego de rol más original y divertido.

Plataformas

Kirby Mass Attack



Nintendo / Hal · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El plataformas más original de DS: maneja a la vez a 10 pequeños Kirby con un control táctil espectacular.
Puntuación **90**

New Super Mario Bros.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación **97**

Deportivos

Mario Kart DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación **98**

Sonic & Sega All Stars Racing P



SEGA · 25,95 € · +7 años · 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación **84**

Acción

Aliens Infestation



SEGA · 30,95 € · +16 años · 1 Jugador
La ambientación de Alien se mezcla con un desarrollo tipo Metroid que mezcla accion, exploración... y calidad.
Puntuación **81**

Batman el Intrépido Batman P



Warner · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!
Puntuación **82**

Call of Duty MW3 Defiance



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 Jug. (6 online)
La IIIª Guerra Mundial ha comenzado, y tú juegas 14 niveles en el bando americano y británico. Online para 6 jugadores.
Ya disponible

Capitán América



SEGA · 39,95 € · +12 años · 1 jugadores
El Centinela de la Libertad usa su escudo en una apañada mezcla de acción y saltos. Lástima que sea cortito.
Puntuación **75**

Aventura + RPG

Dragon Quest Monsters Joker 2



Square Enix · 49,95 € · +7 años · 1-8 J. (2 online)
Recorre un mundo de fantasía reclutando monstruos y librando con ellos combates por turnos.
Puntuación **85**

Inazuma Eleven



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!
Puntuación **90**

Inazuma Eleven 2 Ventisca Eterna/Tormenta de Fuego



Level 5 · 39,95 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Dos nuevas ediciones para elegir, 1.500 jugadores y la combinación fútbol RPG que tantos éxitos cosechó.
Puntuación **91**

Okamiden



Capcom · 40,99 € · +12 años · 2 Jugadores
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación **90**

Pokémon Ediciones Blanca y Negra



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación **94**

Solatorobo



Namco Bandai · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
Un juego de rol de preciosa estética manga, originales combates en tiempo real y minijuegos multijugador.
Puntuación **90**

Zelda Spirit Tracks



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor.
Puntuación **99**

Varios

El Profesor Layton y la Llamada del Espectro



Level 5 · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador
Layton se enfrenta a su caso más misterioso, con puzles tan entretenidos como siempre, pero sin novedades reseñables.
Puntuación **90**

Tetris Party Deluxe



Nintendo · 30,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

N Nueva entrada · P Precio económico

Nintendo eShop



Consola Virtual

Precio 5€ **Estreno** 12/4/2012 **Género** Aventura **Edad** +7 **Jug.** 1 **Compañía** Nintendo

The Legend of Zelda

Aquí va un pedacito de historia de Nintendo.





El juego con el que nació la saga más famosa del videojuego, ya nos regalaba en NES un buen mundo abierto con las ocho mazmorras de rigor, y la espada, el escudo, las bombas, el arco o el bumerán típicos.

La exploración y la buena memoria son obligatorias. Nada de atajos, teletransportadores ni monturas. Cada vez que morimos en The Legend of Zelda volvemos al punto de partida y el regreso, de memoria, a pie, incluye una alta probabilidad de morir de nuevo.

La región de Hyrule es posiblemente la más apocalíptica de la saga. No tiene tanta vida como el de A Link to the Past y los que vinieron después, porque le faltan los pueblecillos y las pequeñas historias de la gente, pero sigue siendo un mapa enorme en el que perderse..

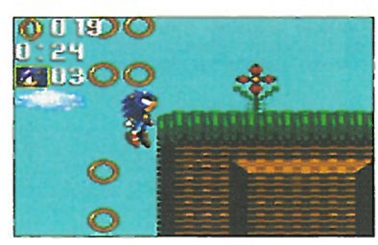
Valoración

La semilla de todo. Es el más simple de la saga, pero tiene todo lo que puedes esperar de un Zelda.

Total 85

Consola Virtual

Precio 5€ **Estreno** 29/3/2012
Compañía Sega **Género** Plataformas
Edad +3 **Jug.** 1



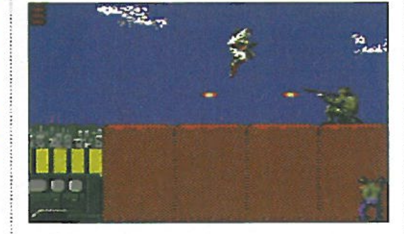
Sonic the Hedgehog: Triple Trouble

Este Sonic de GameGear no es, ni de lejos, el mejor juego del erizo, pero seguro que los muy fans no hacen ascos a una sartenada de niveles manejando a Sonic y Tails en una carrera vertiginosa por encontrar las Esmeraldas.

Total 65

Consola Virtual

Precio 4€ **Estreno** 29/3/2012
Compañía Sega **Género** Acción
Edad +12 **Jug.** 1



Shinobi

El Shinobi de Game Gear es difícil con ganas y puede tenerte atado a un nivel durante un rato largo, pero el buen combate, las habilidades y el plataformeo lo compensan con creces. Sigue siendo tan divertido como cuando salió. Y la magia Ninjutsu, igual de efectiva, claro.

Total 85

Consola Virtual

Precio 3€ **Estreno** 29/3/2012
Compañía Sega **Género** RPG
Edad +12 **Jug.** 1

Dragon Crystal

No es un juego que vaya a atraer a todo el mundo, pero la supervivencia y la exploración en laberintos generados aleatoriamente, y la muerte permanente que sufrimos en ellos, son una verdadera gozada. Tranquilo, hay 30 mágicos donde buscar el cáliz mágico.

Total 75

DSi Ware

Precio 2€ **Estreno** 12/4/2012
Compañía Gamelion **Género** Arcade
Edad +12 **Jug.** 1



I Must Run!

Acción y habilidad al máximo en una carrera infinita esquivando obstáculos por las azoteas de los edificios. Como en el clasicazo Cannabalt, pero con algunos trucos aprendidos de Bit.Trip Runner y el Mirror's Edge de iPhone. Muy entretenido y suficientemente adictivo.

Total 70



Descarga 3DS

Precio 2€ Estreno 17/5/2012 Género Arcade Edad +3 Jug. 1 Compañía Teyon

Bird Mania 3D

Sencillo, divertido, directo y asequible.





Bird Mania 3D es otro de esos juegos descargables que se han dejado contagiar por el fenómeno de los juegos para smartphones. Es algo que llevamos meses viendo en DSiWare, pero es el primero que lleva esta filosofía a la eShop y a las 3D.

Manejamos a un pájaro por un único nivel en el que los obstáculos se colocan aleatoriamente en cada partida. Nuestro objetivo es esquivar todo lo que se nos cruce, recoger el mayor número de estrellas posible, reventar a algún que otro enemigo y volar muchos metros sin dejarnos la boca pegada en algún árbol. Esto, con unos controles sencillos y una estética amable que no tiene miedo a hacerle un guiño obvio a los Angry Birds. Así es este juego, ni más ni menos.

Bid Mania 3D puede que no sea un título para enmarcar. No hace nada que no se haya hecho ya y ni siquiera lo hace mejor que otros. Pero tiene todo lo que se le puede pedir a un juego de este estilo: es sencillo, adictivo, ideal para partidas rápidas y cuesta apenas dos Euros. Y también hacen falta juegos de este tipo en la tienda de 3DS.

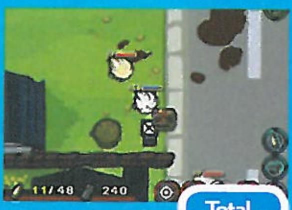
Valoración	Total
Somos del grupo que adora la sencillez de estos juegos; pero los hay que se aburren a los 10 minutos.	70

Nuestra Selección

DSiWare

- 5 € • Circle
- Rol • +12 años
- 1 jugador • Inglés

The Lost Town: The Dust



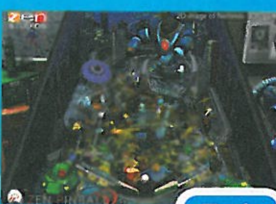
Un juego de supervivencia con disparos, RPG y zombis. De día recoges recursos, contratas mercenarios y mejoras la fortaleza que por la noche proteges.

Total **80**

eShop

- 5 € • Zen Studios
- Pinball • +3 años
- 1 jugador • Castellano

Zen Pinball 3D



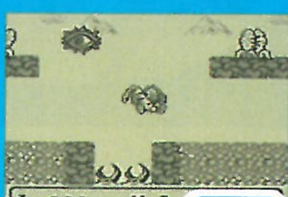
Sólo es un juego de pinball, pero es un atractivo juego de pinball. Pese a que es un título sencillo, Zen Studios mima los gráficos y consigue un buen efecto 3D. Muy adictivo.

Total **80**

Consola Virtual

- 4 € • Capcom
- Plataformas/Rol • +7
- 1 jugador • Inglés

Gargoyle's Quest



Este juego de segunda fila de Game Boy, un spin-off de la saga Ghosts 'n' Goblins, es una de las joyitas de la Consola Virtual de 3DS. Imperdonable no tenerlo.

Total **90**

WiiWare

- 800 puntos • Gaijin
- Arcade • +3 años
- 1 jugador • Inglés

Bit.Trip Runner



La saga Bit.Trip es un espectáculo visual, jugable y sonoro que recuerda a los clásicos sin dejar de ser actual. Runner es lo mejor de esta colección.

Total **95**

eShop

- 6 € • Collecting Smiles • Aplicación
- +3 • 1-2 jugadores

Colors! 3D



Esta aplicación para dibujar tiene una potencia que no te esperas de una consola. Lleva algo de práctica acostumbrarse a la pantalla, pero el resultado es muy satisfactorio.

Total **80**

Los jefes finales qu

Acabar con ellos ha sido nuestro mayor logro



¿Aún sudando con la recopilación de jefazos del mes pasado? Pues no fue nada comparado con esta. Desde que llegó la NES, muchos villanos nos han hecho sudar ante la tele. Aun tenemos pesadillas con el Joker, Drácula, los bosses de Ninja Gaiden... Pero no cabían todos, solo nos queda espacio para 10 más... realmente grandes.

1 Tabuu

Nació en: Super Smash Bros. Brawl / Wii / 2008

Quizá el jefe más difícil de Wii, y de los más duros de la última década. Dueño del subespacio, quiere destrozar el mundo de los trofeos, para lo que domina a la Master Hand y usa a Ganondorf, Bowser y Wario para "trofear" a nuestros héroes. Es durísimo pero, si acabas con él, disfrutas del temazo de inicio... ¡subtitulado en castellano!

2 Rey Dedede

Nació en: Kirby's Dream Land / Game Boy / 1992

Un rey caprichoso: solo quiere pasarlo bien y disfrutar a toda costa... aunque para ello tenga que quedarse para él solito toda la comida de Dreamland. Kirby siempre fastidia sus planes, pero a menudo han cooperado para acabar con una amenaza mayor. También hemos luchado contra él mientras estaba poseído por Dark Matter o por Zur-Zir. Su arma favorita es un martillo, y su forma más particular es la de Masked Dedede.

3 La Máscara de Majora

Nació en: The Legend of Zelda: Majora's Mask / N64 / 2000

Un artefacto peligrosísimo, forjado por un ancestro de Link a partir de los restos de la armadura de Majora. Su poder es tan grande que fue escondida... hasta que el Vendedor de Máscaras Feliz dio con ella cien años después. Skull Kid le robó la máscara con la ayuda de unas hadas, y ésta le dominó por completo. Curiosamente, es el mismo Skull Kid con el que nos topamos en Ocarina of Time, pero poseído por la máscara se ha convertido en un psicópata muy peligroso, que quiere que la Luna destruya Termina. La batalla final contra la máscara, cuando al artefacto le crecen manos y piernas, es para recordar.

LA FAMILIA BOWSER YA ES UNA SAGA DE JEFES MUY CURTIDA

4 La Reina de las Sombras

Nació en: Paper Mario: La Puerta Milenaria / GameCube / 2004

Demonio ancestral que, hace mil años, casi dominó el mundo. Sin embargo, un Toad, un Goomba, un Koopa y un Boo usaron los Cristales Estelares, que la propia Reina había creado, para acabar con ella. Su espíritu resistió y los héroes lo encerraron en su castillo, tras la Puerta Milenaria. Mil años más tarde, la secta de los Mega-X liberó el espíritu... ¡que poseyó a Peach! Menos mal que cierto fontanero lo solucionó todo.

5 Dr. Tongue

Nació en: Zombies / SNES / 1993 (en 1994 llega a España)

Este científico loco nos hizo sudar sangre (de color púrpura) en un juego rodeado por la polémica. Cuando aun no existía el PEGI, Zombies Ate My Neighbours sufrió, entre otros, cambios de nombre y de carátula, perdiéndose así su homenaje al cine de Serie B. El líder de los zombis era el Dr. Tongue. Sonriente, loco, malo y adicto a las pócimas que le convertían en araña gigante.





Project Reality, Revolution, Dolphin cambiaron de nombre, ¿por qué y a cuáles?





El primer juego de Mario Tennis marcó una época. La recordamos y nos trasladamos a ella.



e nos marcaron (II)

no jugones. Aunque muchos de ellos vuelven...



6 Titan Dweevil

Nació en: Pikmin 2
Gamecube / 2004

Horas de juego, mazmorras casi imposibles, decenas y decenas de pikmin sacrificados y, al fin, llegamos al encuentro de Luis y... ¡este bichejo con forma de araña mecánica nos destroza en segundos! Por suerte no es el típico boss que se hace más y más difícil: pierde poderes a medida que destrozamos su mecanismo. Es el más grande y poderoso miembro de la familia Dweevil, y uno de los jefes más complicados de la pasada generación.

7 Los Koopalines

Nacieron en: S. Mario B. 3 / NES 1988 (en 1991 llega a España)

También se les conoce como Koopa Kids o Koopalings. Estas criaturitas nada adorables son los hijos de Bowser, y acostumbran a custodiar fortalezas al final de los mundos. Siete de ellos debutaron en Super Mario Bros. 3, pero a Bowsy, el favorito de papá, no le conocimos hasta Mario Sunshine. Sus nombres se inspiran en famosos: Ludwig von, Lemmy, Roy, Iggy, Wendy, Morton y Larry Koopa. Pero ninguno suele aguantar más que los clásicos 3 saltitos. Aun son muy jóvenes...

8 Andross

Nació en: Star Wing
SNES / 1993

Brillante científico de Corneria que enloqueció y fue desterrado a Venom. Allí experimentó sobre sí mismo y formó un nuevo ejército para conquistar su antiguo hogar. Le hemos visto como cabeza flotante, cabeza y manos, y con la forma de un cerebro gigantesco. Es de los pocos jefes míticos que ha muerto. Sucedió en Star Fox Adventures, pero tiene descendencia: un sobrino, Andrew Oikonny, y un nieto, Dash... quien ya ha sido llamado por "el lado oscuro".

9 Mother Brain

Nació en: Metroid / NES / 1986 (en 1987 llega a España)

El jefe de Metroid y Super Metroid es una creación de los Chozo, a quienes traiciona y destruye, convirtiéndose en líder de los Piratas Espaciales. Se trata de un cerebro con pinchos y un único ojo, que vive en un tanque rodeado de cables. En Super Metroid usa su monstruoso cuerpo biónico. Conoció a Samus cuando vivía con los Chozo. El "Cerebro Madre" intentó que Samus comandara a los Piratas Espaciales en la lucha contra la federación, pero Samus se negó. Años más tarde, Samus acabó con Mother Brain gracias al sacrificio de una cría de Metroid, "el Pequeño".

NO HAY MALO MÁS GRANDE Y LETAL QUE GANON



Mario... ese villano
Donkey Kong Jr. (arcade, 1982). se vengaba de **Donkey** encerrándolo en una jaula. Y **Donkey Kong Jr.** tenía que ir a rescatarle.

10 Ganondorf

Nació en: The Legend of Zelda / NES / 1986

El Señor Oscuro no podía faltar. No es el enemigo principal de todas las aventuras de Link, pero sí el más grande y poderoso. Igual que Link es la reencarnación del héroe de Hyrule, Ganondorf es la reencarnación del Heraldo de la Muerte. Líder de las Gerudo, es tan fuerte como bueno con la espada o la magia. Puede adoptar la forma de Ganon, un jabalí monstruoso casi invencible. El grueso de su historia se narra en Ocarina of Time, y concluye en dos líneas temporales diferentes: Wind Waker y Twilight Princess. En los primeros Zelda se le llamó solo Ganon, y en juegos posteriores usa ambos nombres.

Top Secret

Consolas con nombre en clave

Project Café era el nombre interno que usaba Nintendo para referirse a Wii U antes de presentarla en 2011. Y es que ha sido habitual que las consolas de Nintendo fueran incluso presentadas al público con nombres que después cambiaron. Examinemos estos casos.



➲**Nintendo 64 era capaz de mover mundos 3D,** y por ello diseñó un mando revolucionario, el primero con un stick para desplazarnos por esos entornos.

Nintendo 64

Nombres previos: Project Reality - Ultra 64

En verano de 1993, Nintendo presentó su consola bajo el nombre de **Project Reality**, una maravilla que contaría con tecnología de Silicon Graphics, empresa que había trabajado en los efectos de 'Parque Jurásico'. Imaginad el impacto que causó la demo de una ciudad en 3D. El aspecto de la consola se mostró en 1994, en la feria CES de las Vegas. Y cambió de nombre a **Ultra 64**, además de revelarse que el soporte cartucho y los 4 puertos para mandos.

Nombre definitivo: Nintendo 64

El nombre definitivo se reveló en noviembre de 1995, en la feria japonesa SpaceWorld. Además, Nintendo regaló al mundo **Super Mario 64** y **un mando rompedor** que incorporaba un **stick** analógico pensado para entornos 3D. N64 salió en Japón a mediados del 96 y en occidente en 1997.

➲**Hiroshi Yamauchi,** por entonces presidente de Nintendo, presentó en noviembre de 1995 la consola, su mando y los primeros juegos, con Mario 64.



Dolphin

Game Cube

Nombre previo: Dolphin

En el E3 de 1999, Nintendo anunció oficialmente que estaba trabajando en la sucesora de N64, nombre en clave Dolphin. Un nombre relacionado con su chip gráfico, Flipper. El procesador se llamaba Gekko, por ampliar el zoológico. Meses después, los rumores apuntaron el nombre de Star Cube, pero...

Nombre definitivo: GameCube

Nintendo no reveló la máquina hasta el SpaceWorld de 2000. El 'delfín' se llamó GameCube, aludiendo a la compacta forma de la máquina. Nada de discos duros ni reproductores multimedia, como ofrecía la competencia... GameCube estaba diseñada para jugar. La presentación se acompañó con varios vídeos, y ninguno asombró tanto como el de Link y Ganondorf peleando con un aspecto gráfico realista como nunca en la saga. La máquina salió a finales de 2001 en Japón y USA, y en mayo de 2002 en Europa.



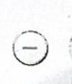


Miyamoto presentó la máquina en el SpaceWorld de 2000. La demo de Zelda realista contrastó con el aspecto de Wind Waker, revelado un año después.

GameCube apostó por un formato propio: mini DVDs con 1.5 GB de capacidad (3 GB los de doble capa). Nintendo abandonaba el cartucho en sus consolas de sobremesa.

Nintendo® REVOLUTION™

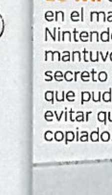














Lo revolucionario de Wii estaba en el mando. Nintendo lo mantuvo en secreto todo lo que pudo para evitar que fuera copiado.

Nintendo Wii

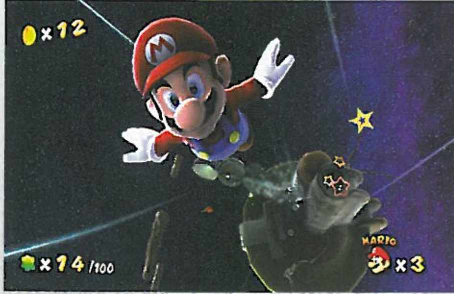
Nombre previo: Revolution

E3 de 2005: Satoru Iwata anuncia Nintendo Revolution. Se muestra solo el diseño de la consola. Esta vez, el gran salto técnico no estaba en su procesador, si no en el mando. Pero era tan revolucionario que Nintendo guardó celosamente el secreto. En septiembre de ese mismo año, en el Tokio Game Show, se reveló por fin: un mando estilizado e inalámbrico que se cogía con una sola mano y que incorporaba un acelerómetro, un sensor óptico y... ¡que reconocía nuestros movimientos! El primer tráiler no mostraba imágenes de los juegos, si no lo verdaderamente importante: cómo se jugaba con él.

Nombre definitivo: Wii

El mundo del videojuego tuvo unos meses, hasta el E3 de 2006, para recomponerse. Allí se reveló que el nombre de la consola sería Wii. El rápidamente bautizado como Wiimote se dejó tocar, e introdujo cambios respecto al anteriormente mostrado, como la incorporación de vibración y un altavoz. Y se revelaron los juegos: Wii Sports, Red Steel, Zelda Twilight Princess... La consola revolucionó al mundo cuando se puso a la venta a finales de 2006. El resto, es la historia de un éxito.

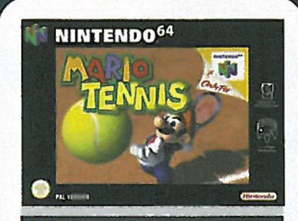




Iwata presentó Revolution en el E3 de 2005. El mando se reveló meses después, y el nombre y juegos como Mario Galaxy en el E3 de 2006.

RETRO REVIEW

Aprovechando el estreno del genial **Mario Tennis Open** de 3DS os proponemos descubrir el principio de la serie en **N64.**



- Deportivo
- Nintendo/Camelot
- Nintendo 64
- 2000
- 9.990 pta (60€)
- 1-4 jugadores
- Disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Si esperabais un tenis graciosete y facilón, no vais por buen camino. Mario Tennis es un juego muy técnico y también deliciosamente divertido. Quizá se quede escaso en el apartado de torneos, pero a cambio nos brinda modos de juego superoriginales."
NOTA: 93



Bajo la apariencia de juego para fans de Mario, Camelot desarrolló un divertido y profundo título que atrapó a crítica y público.

Su estilo de juego ha inspirado al de Mario Tennis Open: es arcade pero con toques de simulación y algo de fantasía.









Mario Tennis

Mario llegó como "tapado" y acabó como Nº1 del tenis consolero.

Aunque Mario Tennis es una de las franquicias de Mario más recientes (apenas cuenta con doce añitos de vida), se ha ganado un respeto gracias a un excelente control, pensando siempre en la sencillez y jugabilidad. Y su debut en N64, un juego magnífico, es uno de los mejores exponentes del espíritu nintendero del deporte.

Sencillo, mágico, adictivo

Camelot, la compañía encargada del desarrollo, decidió que primasen sencillez y la jugabilidad por encima del resto de apartados. Con un control simple pero repleto de posibilidades, escogemos a nuestro personaje favorito entre los 14 tenistas iniciales, más dos desbloqueables si superamos la difícil Star Cup en singles y dobles. Y, con solo dos botones, nos convertimos en los amos de la pista ejecutando golpes altos, bajos o medios; y hasta realizamos golpes cargados con los que asegurarnos la victoria. Cada pista tiene sus propias características y los diferentes personajes cuentan con sus movimientos únicos, así que el juego no tuvo nada que envidiar a otros simuladores de la época. Los modos de juego, para hasta 4 participantes, incluyen minijuegos, un modo con power ups, el extenso modo torneo (en sus modalidades sencillo o dobles) y las copas de rigor del Reino Champiñón. Los gráficos fueron lo de menos: sencillos, coloristas y con poco alarde técnico, con el uso del Transfer Pak (que conectaba el juego de GBC con N64) como mayor logro tecnológico.

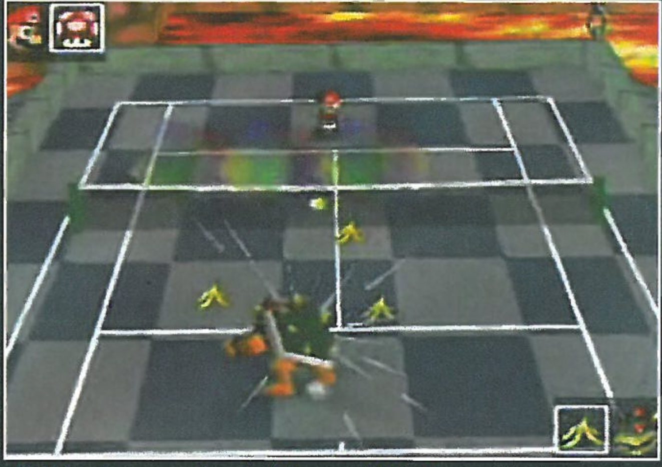
Un tenis rompedor

Las entregas siguientes han mantenido la misma línea que el original (salvo por los toques roleros de las entregas de GBC y GBA). Camelot y Nintendo acer-





Solo dos botones para ejecutar golpes altos, medios y bajos. La clave reside en pulsarlos en orden y en el momento justo. ¡Divertidísimo!



Solo hay 'power ups' en la pista especial de Bowser. En ella jugaremos trepidantes partidos llenos de momentos arcade e items.

Un elenco de Números 1

Mario Tennis presenta a **14 personajes** (junto a dos desbloqueables, en total 16) y además supone el debut de **Waluigi**, el reverso oscuro de Luigi. Camelot también recuperó a entrega a **Daisy** (la princesa de Super Mario Land de GB) y a **Birdo** (enemigo procedente de Super Mario Bros 2 de NES). El detalle de contar con un reparto 100% Nintendo siempre es un aliciente.



PRIMA LA JUGABILIDAD Y DIVERSIÓN. ¡ES TODO UN ACIERTO TENÍSTICO!

taron con el control, que recuerda a los inicios de los propios videojuegos (remite a las clásicas Game & Watch, control direccional y dos botones) y la suma de disponer de unos personajes llenos de carisma y queridos por todos.

Apenas se nota que este juego tenga 12 años (si acaso, en sus gráficos poligonales) así que no dudes en hacerte con una copia, ya sea en cartucho o en CV de Wii. Lo vas a disfrutar sin ninguna duda, sobre todo en los modos multijugador, porque los partidos para cuatro jugadores siguen proporcionando horas y horas de diversión.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Tenis con nuestros héroes, un control sencillo y largas horas de diversión y piques deportivos.

Se quedó corto en modos de juego, golpes y retos. Pero lo subsanaron en las siguientes versiones.

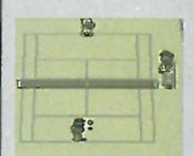
Nuestra opinión

El tenis sigue divirtiéndonos

Revolucionó los juegos deportivos. Tras su imagen de juego sencillo, hay un arcade con toques de simulación que superó a los rivales de la época. Y hoy sigue divirtiendo.

Nota 89

5 Datos



A Mario le gusta el tenis desde hace tiempo. Ya se dejó ver enl el clásico Tennis de Game Boy (Nintendo, 1989)... ¡pero como árbitro!



Y Nintendo ha usado siempre a sus personajes en juegos deportivos. En el divertido juego NES Open Golf (Nintendo, 1991) contaba con los hermanos y princesas como protagonistas.



Mario Tennis era compatible con el Transfer Pak. Con este periférico se conectaba el juego de N64 con la versión de GBC para intercambiar jugadores.



El antecedente directo de esta entrega es Mario's Tennis, lanzado en Virtual Boy, uno de los primeros juegos en 3D de la historia de Nintendo.



Las versiones portátiles contaban con un detalle rolero la mar de divertido: jugábamos con un personaje al que hacíamos crecer como deportista hacia el estrellato.

Todavía jugamos a...

Fue el mejor título de lanzamiento de **3DS** y, más de un año después, **Street Fighter IV** es un juego al que siempre vuelves.

Super Street Fighter IV 3D Edition

El camino del guerrero es un combate sin fin... sobre todo si juegas online.



- Lucha
- Capcom
- 3DS
- 2011
- 29,95 €
- 1-2 Jugadores

EN SU DÍA DIJIMOS: "Por opciones y, sobre todo, por lo apasionantes que son sus combates, SF IV es una obra cumbre".

NOTA: 90

Allá por 1991, jugar a los videojuegos era una experiencia social... de una manera distinta a como lo es ahora. Ibas al salón recreativo más cercano, flipabas con la nueva máquina **Street Fighter II**... y jugabas a dobles con amigos y conocidos. Hoy vives esos duelos en casa gracias a la conexión Wi-Fi de 3DS, y no juegas solo con tus amigos del barrio, sino con **jugadores de todo el mundo**. Pero la emoción básica es la misma: disfrutar de feroces batallas uno contra uno en el mejor juego de lucha que jamás se haya diseñado.

Tú eres tu propio maestro

Bajo la aparente sencillez de sus combates 2D, herederos directos del mítico Street Fighter II, lo que nos ofrece este Super Street Fighter IV 3D Edition es una profundidad de juego increíble. Es el juego de lucha menos genérico que existe: nada de movimientos clónicos (si exceptuamos personajes "gemelos" como Ruy y Ken): cada luchador tiene **un elenco de ataques único**, que responde a un estilo de lucha real aderezado con supergoles, magias y fantasía. Y la gran variedad de **ataques especiales** que dan un toque estratégico enorme: Ataques Ex, Super Combos y Ultra Combos consumen las barras de energía en diferentes proporciones, con lo que tendrás que elegir cuáles ejecutar. Y cuando domines estas técnicas... aun no serás ni mucho menos un maestro. Para ello, más te vale aprender los **Ataques Focus**, con los que absorbes un golpe rival sin recibir daño alguno y, de paso, ejecutas un contraataque letal. O las técnicas **Super Armor** para romper la defensa... y las **Armor Breaker** para contrarrestarlas.

El modo online te llama

Lo que queremos decir con todo esto, por si no ha quedado claro, es que Street Fighter IV es más que un simple juego: es una herramienta para que **los virtuosos del pad** aprendan, mejoren, caigan y se vuelvan a levantar un poco más



El detalle...
SU MÁS DIGNO RIVAL

3DS presume de otros cracks de la lucha, como Tekken 3D, pero para nosotros el gran rival de SF es **Dead or Alive Dimensions**, con jugabilidad 3D.







1 Los 35 guerreros

Plantel impresionante con todos los clásicos de Street Fighter II, héroes recuperados de SF III y seis luchadores creados para esta cuarta entrega.

2 Clásico... y nuevo

La mecánica sigue siendo la de SFII: combates "1 Vs. 1" entre luchadores muy distintos. Pero más profundo, más veloz y con modo online.

3 Técnicas infinitas

Ultra Combos, Super Combos y Ataques EX, contraataques, esquivas, técnicas que absorben daño... ¿Podrás dominar tantas posibilidades?

4 Cámara en 3D

Además de la típica vista 2D, podemos elegir una cámara que varía el ángulo para que disfrutemos más del efecto de profundidad 3D.

5 Estilo cómic

El acabado gráfico es impresionante: modelos 3D con una preciosa estética de cómic y unas animaciones fluidas, realistas y espectaculares.

Cómo se puntuó

IGN
"El mejor del lanzamiento de 3DS. Y seguirá siendo una gran compra durante muchos años." **85**

REVISTA OFICIAL UK
"El mejor juego de lucha jamás jugado en una portátil de Nintendo." **91**

FAMITSU
"Buenos gráficos y control adecuado. La vista 3D Versus es espectacular, pero no muy clara." **34/40**

HOBBY CONSOLAS
"Tan redondo como las versiones de sobremesa y con más opciones." **95**



SI QUIERES, PUEDES TOMÁRTELO COMO UNA FORMA DE VIDA: MEJORAR Y MEJORAR HASTA SER EL NÚMERO 1.

sabios y un poco mejores luchadores, dispuestos a **volver a retar** a ese rival que hasta hace poco parecía invencible. Y claro, ese rival suele ser un jugador con el que te bates **online**. Porque, aunque el juego está bien servido en modo para un jugador, será en las peleas con **jugadores del todo el mundo** donde encontrarás rivales de calidad asombrosa, cada uno humano e impredecible. ¿Significa esto que el online de Street Fighter no es modo para novatos? No del todo, ya que puedes buscar a jugadores de tu rango de experiencia, y aun hoy es sencillo encontrar gente que esté empezando. Y si no, los modos para un jugador en máxima dificultad son excelentes para ir entrenando.

Y como buen complemento que alarga aún más la vida del juego, está el curioso modo **StreetPass**: en los diferentes modos vamos ganando monedas con las que comprar figuritas. Hay 500 distintas, y con ellas podemos formar equipos para que se enfrenten automáticamente a los de otros jugadores vía **StreetPass**. Qué emoción, abrir la consola y ver que has ganado una batalla sin pegar un solo golpe.

Segunda opinión



GUSTAVO ACERO
Capcom, la "Chuck Norris" de 3DS, sigue sin rival. Completo y lleno de extras: un ejemplo de adaptación al medio.



RUBÉN GUZMÁN
Jugar online, luchar con un nuevo personaje, desbloquear trofeos... A Street Fighter vas a volver durante meses... o años.

10 juegos de vampiros

Hemos luchado con y contra ellos, mordiendo o con la estaca y la ristra de ajos...

Vampiros luminosos

Konami ha creado los Castlevania, los Boktai... y también Scene It Crepúsculo para Wii. Eh, que ese juego también tenía su público...

1



Castlevania

(NES, Konami, 1987) Simon Belmont recorrió el castillo de Drácula hasta encontrar el ataúd del Príncipe de las Tinieblas. El inicio del mito.

2



Super Castlevania 4

(SNES, Konami, 1991) Volvió Drácula, volvió Simon y el resultado fue uno de los juegos de acción y saltos más brillantes de su generación.

3



Kid Drácula

(GB, Konami, 1993) Un "spin off" de la serie Castlevania, en el que manejábamos a un joven Drácula enfrentado al demonio Galamoth.

4



Bram Stoker Drácula

(SNES, Traveller's Tales, 1993) La peli de Coppola inspiró otra aventura de corte "castlevaniesco" protagonizada por Jonathan Harker.

5



Drácula Crazy Vampire

(GBC, Planet Interactive, 2001) El rey vampiro se enfrentaba a Torquemada en este juego de acción. Y ya le dejamos descansar...

6



BloodRayne

(GC, Terminal Reality, 2002) Híbrido entre humano y vampiro, Rayne usaba colmillos y sus afiladas cuchillas para aniquilar vampiros y nazis.

7

Blood Omen 2

(GC, Crystal Dinamics, 2002) En la única entrega para Nintendo de esta famosa saga manejábamos a Kain, líder del pueblo vampiro.

8



Boktai

(GBA, Konami, 2003) En este juego de Kojima, los vampiros eran más débiles si jugábamos de día (el cartucho tenía un sensor de luz).

9



Buffy: Chaos Bleed

(GC, Sierra, 2003) Un buen beat em'up con toques de aventura, en el que manejábamos a Buffy, Spike, Xander, Willow y Faith.

10



Lunar Knights

(DS, Konami, 2006) El sucesor en DS de la saga Boktai. Mezcla de RPG y acción, podíamos alterar el clima para perjudicar a los vampiros.



10 curiosidades de la feria E3

1 El gérmen del E3 es el C.E.S. que arranca en Las Vegas en 1995. Tras un breve paso por Atlanta (1997-1998), ya como E3 (Electronic Entertainment Expo) se instala en Los Angeles. En el 95, Nintendo apostó fuerte por el show presentando Ultra 64 y Virtual Boy.

2 El E3 es puro espectáculo y todo está cuidado al máximo: tanto los juegos... como las azafatas que los presentan.

3 El Convention Center es la 'base'. Excepto en la edición de 2007, que se trasladó a Santa Mónica, el E3 siempre se ha celebrado en el downtown de Los Angeles, rodeado de edificios emblemáticos.

4 El stand de Nintendo siempre 'lo peta'. En el E3 de 2006, la expectación era máxima: por fin jugaríamos con Wii. Cuando ves ese mega-stand te preguntas si a la feria solo dejan entrar periodistas y gentes de las compañías...

5 Las conferencias son lo más esperado. Se celebran en grandes teatros y con aforos completos. El show de Nintendo es el más esperado: siempre hay sorpresas y estrellas invitadas.

6 Tras el primer día, siempre se monta una buena fiesta de 'relax'. Es en lugares espectaculares -áticos, lofts- y con reclamos como Black Eyed Peas.

7 Si buscas E3 en Google, aparecen aproximadamente 293 millones de resultados.

8 Los títulos anunciados en un E3 no necesariamente estarán disponibles ese año. A veces incluso se anuncian cosas que luego no terminan de salir, como el Vitality Sensor...

9 El equipo perfecto para un E3 empieza por unas buenas zapatillas: hay que "patear" cientos de m² ENMOQUETADOS.

10 En la feria se come mal: estas 'delicias' son lo que acabamos tragando entre cita y cita. Y además, a toda prisa.

El túnel del tiempo

Y llegamos al número 100. Lo celebramos con una portada única, con su barniz, tinta plateada, y la presencia majestuosa de Lugia.

Marzo
2001
Nº 100



La portada

Celebrábamos el arrollador éxito de Pokémon con una portada de calidad y cantidad. La calidad, en la imagen y el reportaje interior. La cantidad la ponían todos los nuevos Pokémon que presentábamos (junto a las novedades de las ediciones Oro y Plata) y su número de fans, que crecía exponencialmente a los datos que ofrecíamos.



Las mejores 'publis'

Pokémon, con Johto, y la Game Boy Advance. Las obvias. Pero planteadas con un toque original y fresco. Para Oro y Plata nos invitaban a conocer un nuevo mundo. Nuevo en el más amplio sentido. Nuevo el espacio (Johto) y nuevo casi todo lo que nos esperaba dentro. Aunque para novedad, las armas de Game Boy Advance y del nuevo Super Mario. Aquí aparecen muy bien representados.



Alineación. Lo que más nos gustaba en 2001.

1



Super Mario Advance. Remake de Super Mario BROS. 2 + Mario BROS. con el aspecto gráfico de Mario All Stars.

2



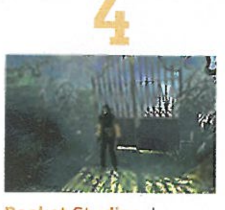
F-Zero Advance. El otro pelotazo de lanzamiento de la nueva Game Boy. Pura velocidad pura, pura adrenalina.

3



Oracle of Seasons & Ages. Dos aventuras conectadas pero diferentes en historia, objetivos e ítems. #GBC

4



Pocket Studios. Los resucitamos por su trabajo en la genial conversión de Alone in the Dark para Game Boy.

5



Activision. Licencias de calidad para N64 y GBA, con Spider-Man, los X-Men y Tony Hawk como protagonistas.

6



Harry Potter. En 2001, cuando ya había publicado 6 libros, iba a estrenar la primera peli y juego para Game Boy.

El precio de la vida

Nintendo 64 y Game Boy Color son las protagonistas de nuestros principales gastos durante este año. La edición especial Pikachu, tan azul y tan mona, se podía conseguir en las tiendas por 20.000 ptas (120€): era solo 30 Euros más cara que la "aburrida" edición estándar. Claro que en opciones se iba otro pico: el transfer pak, 3000 ptas (18€); el Rumble Pak, 3.500 ptas (21€) y el Expansion Pak, 5.000 ptas (30€). Game Boy Color andaba por las 12.500 ptas (75€), aunque la edición especial Pokémon se vendía por 14.000 (85€). Y en cuestión de juegos, los cartuchos costaban entre las 6.000 y 7.000 ptas (36€ y 42€).



Los protagonistas del mes



Pokémon Oro y Plata
El 6 de abril de 2001, Pokémon desplegaba su nuevo brillo, dorado y plateado, y sus estrellas: Johto, Pokégear, cable link, radio...



Banjo Tooie
Superando la primera entrega, el "(two)ie" se convirtió en el estandarte de las aventuras de N64. Diversión y técnica infinitas.



Game Boy Advance
El 22 de junio de 2001, por 21.000 pta (120€) y con Mario, Rayman, F-Zero, Castlevania... nacía la dimensión portátil de 32 bits.



Alone in the Dark
Ver para creer: sprites con escalado en tiempo real, fondos de alta resolución, puzles, y exploración... ¡y todo en una pantallica de GBC!



Mario Tennis
Se estrena en Game Boy Color con uno de esos bombazos a los que nos tiene acostumbrados. La puntuación: un 96.



Concurso especial
Para celebrar los 100 números, el rediseño de la revista, las nuevas secciones, el entusiasmo, ¡¡sorteábamos 500 juegazos!!



De recuerdo...

Nos traemos el reportaje de Pokémon Oro y Plata. Los reportajes mostraban una nueva cara a partir de ese número, mucho más gráfica y detallada. Se nota que le habíamos dedicado mucho 'oficio' en el cambio de look que presentábamos, sabiendo que el primer protagonista iban a ser los inminentes Oro y Plata. Aunque han pasado once años desde entonces, sigue siendo uno de los reportajes que más nos inspiran.

En Revista Nintendo, como siempre...



Ernesto Fdez. Maquieira
Nintendo Europa

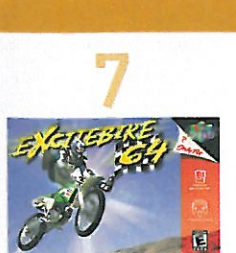
Los 20 años de la revista Nintendo son 20 años de la propia historia de Nintendo, contada mes a mes por un equipo al que le apasionan los videojuegos. Y donde, desde el director, pasando por los redactores y hasta el último colaborador, tienen algo nuevo y emocionante que contarnos cada mes. Incluso ahora, cuando parece que todo está antes en Internet, son capaces de enseñarnos nuevos puntos de vista, opiniones, reportajes y especiales que hacen imprescindible su lectura para estar al día.

Pero hace 20 años, aun siendo un feliz poseedor de una Game Boy, todavía creía que el futuro de los videojuegos estaba en los PC. Los pequeños ordenadores de 8 Bits ya eran historia, y la nueva generación con los Commodore Amiga y Atari ST no llegaba a tener la popularidad de sus antecesores. Parecía que los PC podrían convertirse en la plataforma de videojuegos dominante...

El tremendo éxito de Super Nintendo y juegos como Super Mario World y algunos de sus RPG, me hicieron cambiar de opinión muy pronto. Aunque todavía pensaba que ciertos juegos de PC no tenían equivalente en las consolas. Sólo hizo falta un cambio de generación con Nintendo 64 y un juego, Zelda: Ocarina Of Time, para que no volviese a tocar un PC... excepto para trabajar.

Nintendo no ha dejado de sorprenderme con cada nueva consola. ¿Quién podía imaginar que un juego que parecía hecho a la medida de los niños japoneses, como Pokémon, podría triunfar en todo el mundo? ¿A mis padres jugando a un videojuego? Nintendo lo imaginó, y creó los juegos y consolas que lo hicieron posible. Y la revista Nintendo nos lo ha contado puntualmente. Estamos ante un nuevo cambio generacional en Nintendo y estoy deseando leer las sorpresas que nos descubrirá Wii U en este E3. En la revista Nintendo, como siempre.

7



Excitebike 64. Left Field redefinió el juego de NES conservando el espíritu pero revolucionando su aspecto.

8



Rayman Advance. Ya desde GBA, Rayman mostró de lo que es capaz: jugabilidad a tope y explosión de color.

9



Castlevania. Estrena Circle of the Moon, jugosa combinación de exploración y combate a base de cartas con técnicas.

10



Los GT. Top Gear GT y GT Advance, los nuevos juegos de coches que convertían la GBA en una pista de velocidad.

11



GameCube. ¿Ya hemos llegado a GameCube? Bueno, faltaba un poco, pero ya se apreciaba en el horizonte...


Cuando una nueva amenaza se cierne sobre los mundos Disney, sus más grandes héroes se reúnen para detenerla.



Sora y Riku son los protas. Podremos alternar su control, y exhibirán nuevas habilidades de combate.

3DS RPG DE ACCIÓN SQUARE ENIX 20 DE JULIO

Kingdom Hearts

Magia, épica y corazones puros para un juego de rol y acción que hará época.



Primer Contacto

Square Enix se está tomando muy en serio este juego, añadiendo nuevas mecánicas a todo lo bueno que ya tenía la saga. Si te gusta Disney, no dudes de que Dream Drop Distance estará a la altura... y más allá.

Ser capaz de mantener la esencia de un videojuego y, a la vez, añadir novedades que lo hagan sentir diferente, no es nada fácil. Pero Square Enix va camino de lograrlo con el primer Kingdom Hearts de 3DS, añadiendo a los habituales elementos de acción, RPG y magia Disney el coleccionismo de criaturas. El resultado es un juego muy ambicioso.

Dos héroes... y sus mascotas

Ya hemos podido jugarlo, concretamente en el mundo de los Tres Mosqueteros, y tiene todo lo que ha hecho grande a la saga: acción, saltos y rol... Y además los dos protas, Sora y Riku, son más ágiles que nunca y saltan de pared en pared a una velocidad de vértigo, además de repartir que da gusto con su llave-espada y su espada devora-almas respectivamente. Pero lo mejor es que ambos vivirán historias paralelas (que a veces se cruzarán, claro) en cada nivel, y podremos saltar de una a otra cuando queramos.

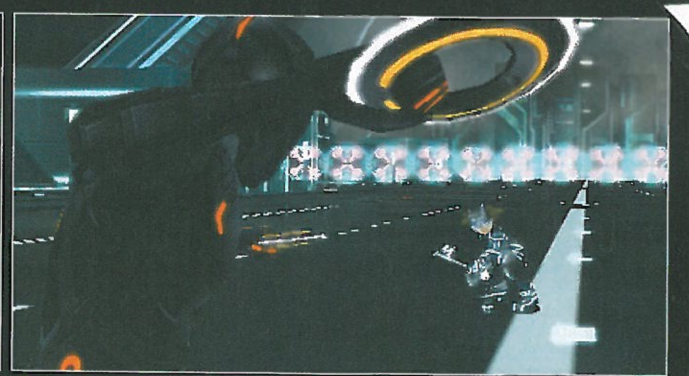
Y luego están los Dreameaters. Estos animales mágicos serán los enemigos del juego (por lo menos hasta donde nosotros hemos jugado), pero también podremos reclutarlos. Tanto Sora como Riku llevarán a tres (dos los acompañarán en tiempo real y un tercero será "invocado") y podremos usar sus diferentes poderes. Las batallas tendrán así más posibilidades que nunca, por lo que esperamos que este sea un juego mayúsculo. Quizá lo único que no nos ha convencido es que los escenarios siguen siendo muy "pasillescos", compuestos por zonas conectadas. ¿Cambiará la cosa en los mundos de Tron, el Jorobado de Notre Dame o Pinocho...?

Primera impresión

- Será un aventurón enorme.
- Como todo KH... un pelín cursi.



Habrá 50 Dreameaters que podremos capturar y entrenar.


Sora y Riku cambiarán de aspecto en algunos mundos, como el de Tron

La trama, que aun guarda secretos, comenzará con el examen de graduación para Maestros de Sora y Riku.

Aren't you my knight in shining armor?



Wii ➲ AVENTURA ➲ WARNER ➲ 22 JUNIO

Lego Batman 2

Batman no sólo tiene "gadgets", también mogollón de superamigos...

Primer contacto

Para un "friki" de los superhéroes como yo, este juego es un sueño: DCenas de personajes para manejar, humor, épica y partidas a dobles.

Los peores villanos amenazan la ciudad de Gotham y, ¿sabes quién la va a salvar...? ¡¿Superman?! Pues sí, pero no vendrá solo. Estará también Batman, que no es cuestión de que deje a su suerte el destino de su ciudad, y Robin... Y Wonder Woman, y Green Lantern, y Flash... todos los grandes superhéroes del universo DC, vamos, ¡TODOS!

La Liga de la Justicia

En LEGO Batman 2, la cosa empezará calentita: el Joker ha convencido al mismísimo Lex Luthor para tomar el control de Gotham City. Tal conjunción de villanía puede ser demasiado incluso para el Caballero Oscuro... Menos mal que desde Metrópolis se acerca volando cierto Hombre de Acero. Efectivamente, LEGO Batman 2 va recuperar el ya clásico desarrollo de los juegos de LEGO (con acción, saltos y puzles), pero ya no se limitará a Batman, sus amigos y enemigos. Ahora sus protagonistas vendrán desde todos los rincones del Universo DC... y con sus propios superpoderes. De momento, os podemos confirmar que Superman tendrá plena capacidad para recorrer volando los niveles, que serán más amplios que nunca, además de usar su aliento gélido para congelar a los malos o su visión térmica para, por ejemplo, crear un boquete en una pared de metal. De los demás héroes... pues esperamos la supervelocidad de Flash, el lazo multiusos de Wonder





Cuando el Joker y Lex Luthor unen sus fuerzas, superhéroes de todo el mundo acuden a Gotham para detenerlos. Y además pelean, saltan y resuelven puzles.



Green Lantern y Wonder Woman, otros dos miembros de La Liga de la Justicia con los que podremos jugar. O más bien con sus versiones LEGO, como siempre muy graciosas.

HOMBRE DE ACERO

Superman, el otro gran icono de DC Comics, tendrá un importante papel. Y todos sus poderes: capacidad de vuelo, visión térmica...





Batman es el tío con más recursos. Pilotará el Batmóvil, el Batwing y el Batboat, y además él y Robin vestirán trajes de combate que mejorarán sus poderes.

BATMAN COMPARTE PROTAGONISMO CON TODOS LOS GRANDE DEL UNIVERSO DC

Woman y el poder de Green Lantern de crear cualquier objeto con su anillo (o, por lo menos unos pocos objetos...). Batman y Robin, por su parte, podrán equiparse con nuevos trajes de combate, que a ingenio no les gana nadie.

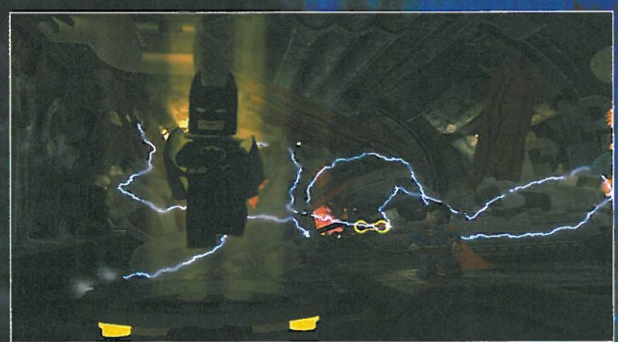
LEGO Batman 2 para Wii permitirá multijugador (la pantalla se partirá cuando nuestro héroes se alejen) y la posibilidad de crear a nuevos héroes con piezas de LEGO. ¿Estarán a la altura de los legendarios protagonistas?

Primera impresión

- Manejar a los grandes de DC.
- ¿Tan facilón como el primero?



La visión térmica de Superman. Un poder realmente temible.



El modo para dos jugadores promete diversión y camaradería.

3DS ➲ MUSICAL ➲ SQUARE ENIX ➲ 6 JULIO

Theatrhythm Final Fantasy

Temas de la saga serán la banda sonora de este juego musical.

El juego musical que celebra los 25 años de Final Fantasy ya casi está aquí, y recopilará 70 temas clásicos de la franquicia para que los juguemos convertidos en pruebas de ritmo... pero con un toque rolero.

Aventureros con ritmo

La mecánica será sencilla: bastará pulsar en la pantalla táctil, en la dirección adecuada, en el momento preciso y al ritmo de la música. En algunas pruebas, también deslizaremos el stylus arriba y abajo siguiendo una línea musical. Nada nuevo en los juegos de ritmo... lo novedoso estará en los elementos roleros. En el modo Series formaremos un equipo de 4 personajes entre 13 disponibles (uno de cada capítulo principal de la saga). Al acabar cada prueba ganaremos experiencia y, lo que es más importante, aprenderemos habilidades: perder menos vida cuando fallemos una nota, hacer daño a los malos en los retos que simulan combates... Eso sí, en ningún caso las mejoras aumentarán tu puntuación: sólo depende de que aciertes el mayor número de notas. Y es que, al final, lo importante es el ritmo...

Primera impresión

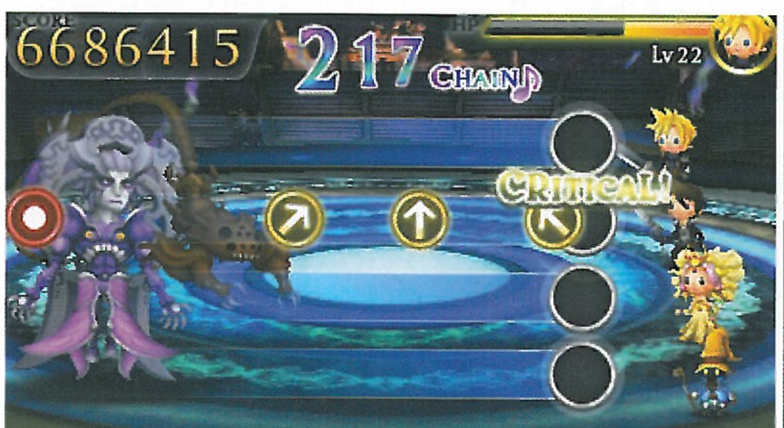
- El encanto de Final Fantasy.
- Desarrollo musical tópico.





FELIZ "CUMPLE"

El juego incluirá un museo con extras sobre la saga, además de vídeos sacados de los juegos originales.



➲**Habrá 3 tipos de pruebas de ritmo,** que simularán escenas de los juegos, como las batallas... Pero la mecánica será siempre pulsar con el stylus en el momento justo.



➲**El juego tendrá toques roleros** y hasta argumento: habrá que recuperar la armonía perdida del cristal musical que rige el mundo. Y formaremos un equipo para ello.



Tendremos que seguir el ritmo en piezas musicales cantadas por divertidas voces tanto en japonés como en ingles.

Wii · MUSICAL · NINTENDO · 7 JULIO

Beat the Beat

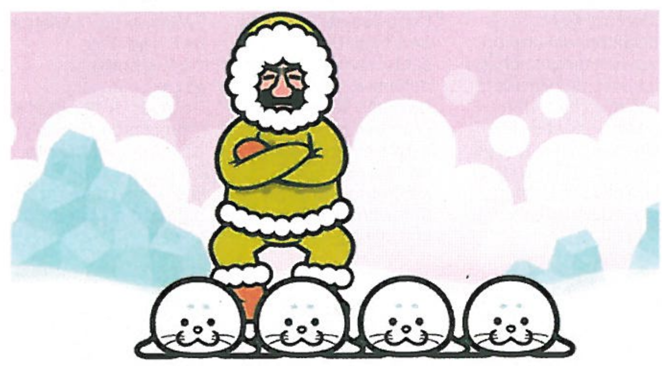
Si llevas el ritmo en la sangre, demuéstralo en tu Wii.

El primer juego de la saga Rhythm Paradise para una consola de sobremesa está a punto de llegar... y con una edición europea única, ya que permitirá disfrutar de sus 50 minijuegos con dos bandas sonoras, la inglesa y la original japonesa.

Pruebas locas, locas, locas...

Si probaste los anteriores Rhythm Paradise para GBA o DS, sabes que la mecánica no puede ser más sencilla: dos botones para seguir el ritmo de la música en minijuegos locos no, lo siguiente. Y eso es exactamente lo que nos ofrecerá el juego en Wii: 50 minijuegos surrealistas, en los que igual entrevistas a un luchador de wrestling que das cuerda a un reloj, siempre siguiendo el ritmo con los botones A y B, o con los dos a la vez.

Como siempre tendrán una estética cómic muy original, y la música, casi siempre cantada, pondrá también su punto divertido. Qué fácil parece, ¿no? Ja. Verás que, para conseguir buenas puntuaciones, hay que ser ultrapreciso, más que en cualquier otro juego musical... La fusión de ritmo y humor surrealista garantiza que Beat the Beat será divertido, la única duda que no queda es saber si no se quedará un poco corto. Pero bueno, ya se ha revelado que algunos minijuegos permitirán cooperar a dos jugadores, algo inédito en la serie y que, sin duda, ampliará sus posibilidades y duración.



Algunos de los minijuegos que iremos desbloqueando permitirán jugar a dobles en modo cooperativo. Una refrescante novedad .

Primera impresión

- Diversión directa a tu cerebro.
- ¿Serán pocos los 50 minijuegos?

¡EL RITMO MANDA!

Ni nunchuk ni "na". Bastará el mando para controlar el juego. Solo tendrás que pulsar los botones A y B.

Cómo fichar a los mejores en...

Inazuma Eleven 2

Hay tantos jugadores interesantes por fichar que el mes pasado nos reservamos un montón por contarte. Descúbrelos en esta nueva entrega.



Las Descargas se consiguen conectando tu consola a internet, y así podrás obtener nuevos jugadores y objetos. Tras recibir los datos, revisa el Futblog y verás que puedes ojear nuevos futbolistas y comprar nuevos objetos.



Tras crear un gran equipo, nada mejor que usarlo para competir contra tus amigos. Ajusta tu alineación para duelos, escoge tu nombre y escudo y demuestra que tienes la habilidad y jugadores necesarios para ser el rey del balón en el campo.





CRANE KIK
Posición: Portero
Equipo: Claustro Sagrado
Como ficharle:
Este portero es el capitán del Claustro Sagrado, el instituto de Kioto. Fíchalo tras enfrentarte a su equipo y lo encontrarás en la zona del Claustro Sagrado. No te pedirá jugar pachanga para unirse al Raimon.



LUCKYMAN
Posición: Delantero
Equipo: Fauxshore
Como ficharle:
El capitán del Fauxshore, el instituto de Fukuoka. Fíchalo tras enfrentarte a su equipo y lo encontrarás en la zona del Fauxshore, en una esquina de la parte superior izquierda (tienes que ir por un camino estrecho).



SOUNDTOWN
Posición: Centrocampista
Equipo: Mary Times
Como ficharle:
Este chico con tanta marcha es el capitán del Mary Times, el instituto de Okinawa. Fíchalo tras enfrentarte a su equipo y lo encontrarás en la zona del Mary Times, por el puente de madera de la izquierda.

DYONISUS
Posición: Defensa
Equipo: Zeus
Como ficharle:
Un gran y muy fiable defensa. Fíchalo tras enfrentarte a su equipo (el Zeus), y Hillman te dirá que está en alguna parte de Tokio. El lugar donde tienes que ir a buscarlo es cerca de la entrada de la Ribera del Río.

ONEPIECE
Posición: Defensa
Equipo: -
Como ficharle:
A los fans de la Tripulación del Sombrero de Paja quizás os haga ilusión tener a un tipo con este nombre, que además es un defensa bastante decente. Crúzatelo en pachangas en Fukuoka y luego ojéalo.

THOR
Posición: Delantero
Equipo: Inazuma Japón
Como ficharle:
Conectad la consola al WiFi y conseguid la llave del faro en Descargas. Así podréis entrar en la puerta que había cerrada dentro del faro de Okinawa y fichar a este jugador, que tendrá más protagonismo en Inazuma Eleven 3.



ZELL
Posición: Delantero
Equipo: Épsilon
Como ficharle:
Cuando puedas fichar a los jugadores del Épsilon, tendrás la posibilidad de hacerte con este delantero. Fíchalo a través de Hillman, que te dirá que Zell te espera en el lugar donde os conocisteis. Es decir, en el Claustro Sagrado



MERCURY
Posición: Delantero
Equipo: Épsilon
Como ficharle:
Mercury también es delantera del Épsilon, y si te interesa ficharla a través de Hillman te esperará en el parque de atracciones de Osakaland. Así que ve allí y "juega" un poco con ella para ganar una nueva amiga en tu equipo.



BOMBER
Posición: Centrocampista
Equipo: Prominence
Como ficharle:
Exclusivo de Tormenta de Fuego. Un centrocampista muy defensivo y eficaz. Después de derrotar al Prominence, fíchalo y estará en el laberinto del bosque (revisa la columna derecha para comprobar su ubicación).



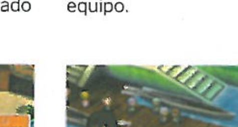
HEAT
Posición: Centrocampista
Equipo: Prominence
Como ficharle:
Exclusivo de Tormenta de Fuego. Este centrocampista es más ofensivo. Después de derrotar al Prominence, fíchalo y estará en el laberinto del bosque (revisa la columna derecha para comprobar su ubicación).



GOCKER
Posición: Defensa
Equipo: Polvo de Diamantes
Como ficharle:
Exclusivo de Ventisca Eterna. Uno de los mejores defensas. Después de derrotar al Polvo de Diamantes, fíchalo y estará en el laberinto del bosque (revisa la columna derecha para comprobar su ubicación).



ICER
Posición: Centrocampista
Equipo: Polvo de Diamantes
Como ficharle:
Exclusiva de Ventisca Eterna. Después de derrotar al Polvo de Diamantes en el bosque Fuji, fíchala y estará en la zona norte del camino del laboratorio del bosque, junto al vendedor del Mercazuma.



TOD
Posición: Defensa
Equipo: Raimon
Como ficharle:
Pásate el juego y gana al Ultra Raimon en la fila de arriba de la cadena extra de partidos del entrenador del Mary Times. Después, busca a Tod en Osakaland y lo tendrás otra vez de vuelta contigo.



STEVE
Posición: Centrocampista
Equipo: Raimon
Como ficharle:
Obtén calificación S en los partidos de la fila de abajo de la cadena extra del entrenador del Mary Times, y abre el cofre con la recompensa especial. Luego ojea su nombre y búscalo por el embarcadero de la Ribera del Río.



JIM
Posición: Defensa
Equipo: Raimon
Como ficharle:
Obtén calificación S en los partidos de la fila de abajo de la cadena extra del entrenador del Alpino, y abre el cofre con la recompensa especial. Luego ojea su nombre y búscalo en una tienda de la estación de Tokio.



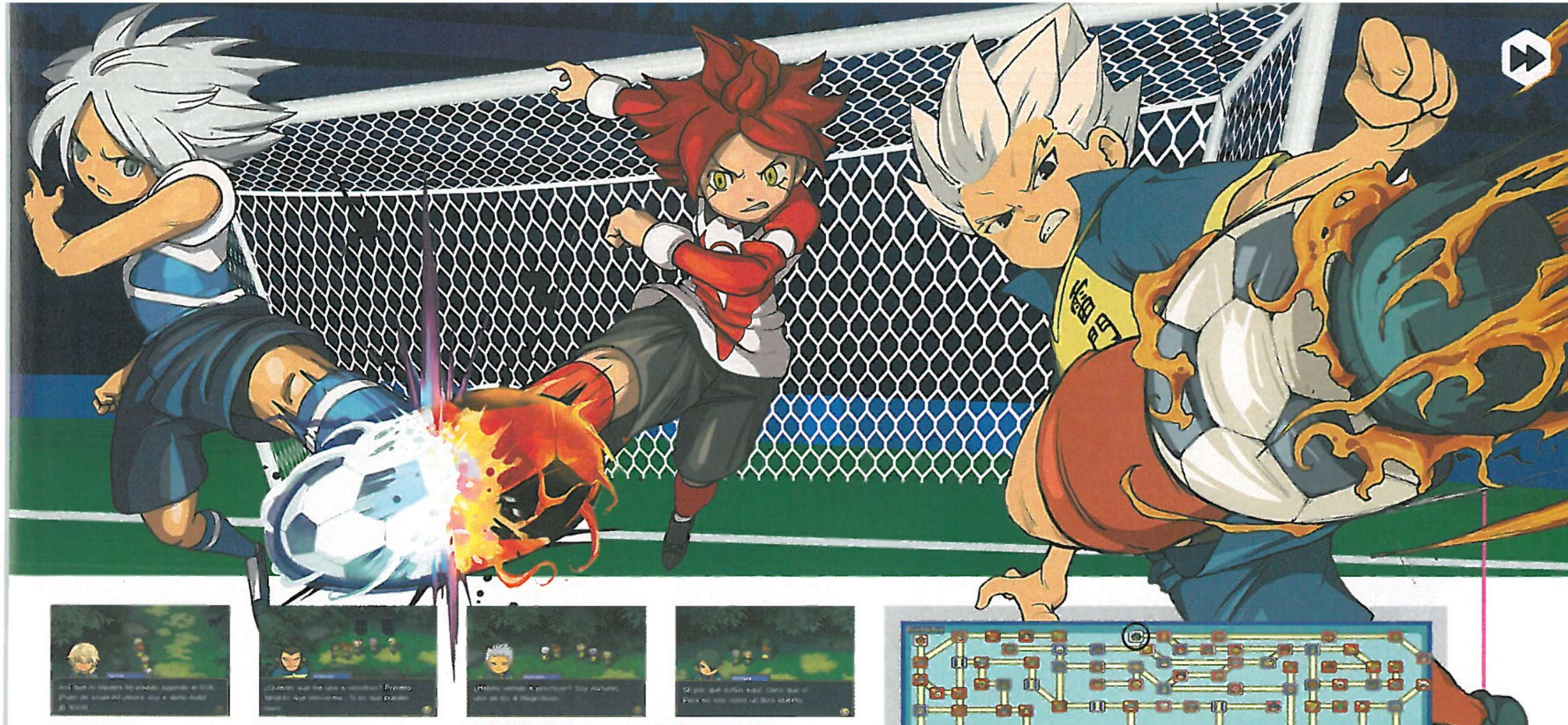
SAM
Posición: Centrocampista
Equipo: Raimon
Como ficharle:
Obtén calificación S en los partidos de la fila de arriba de la cadena extra de la señora Hartland en la ciudad de Osaka, y abre el cofre con la recompensa especial. Ojea su nombre y ve al embarcadero de la Ribera del Río.

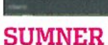


MAX
Posición: Delantero
Equipo: Raimon
Como ficharle:
Obtén calificación S en los partidos de la fila de abajo de la cadena extra del entrenador del Otaku (necesitas la llave del almacén por descarga), y abre el cofre con la recompensa especial. Luego ojea su nombre y búscalo en la Torre.



TOM SKIPPER
Posición: Delantero
Equipo: 12 S. Celestiales
Como ficharle:
Delantero de los 12 Señores Celestiales. Aprende técnicas tan increíbles como La Tierra, entre otras. Encuéntralo en el mapa de contactos (observa su posición en la columna derecha) y ve a la orilla del Mary Times.





SPRING
Posición: Centrocampista
Equipo: 12 S. Celestiales
Como ficharle:
Se trata de un centrocampista muy ofensivo, posee el talento Ataque+ y un gran control del esférico. Aprende tiros muy potentes, entre ellos la Tormenta de Fuego. Sigue los pasos del recuadro de la derecha para ficharlo.

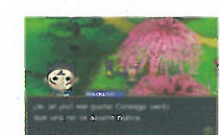
SUMNER
Posición: Defensa
Equipo: 12 S. Celestiales
Como ficharle:
Magnífico defensa cuyas técnicas de bloqueo dificultan mucho el paso de los delanteros rivales. Además, su talento Defensa+ lo hace aún más efectivo. Sigue los pasos del recuadro de la derecha para ficharlo.

AUTUMN
Posición: Portero
Equipo: 12 S. Celestiales
Como ficharle:
Este tipo se ha convertido en nuestro portero titular y en el favorito del juego. Es de los pocos que aprenden Manos Infinitas y además viene con Portero+. Sigue los pasos del recuadro de la derecha para ficharlo.

WINTERS
Posición: Delantero
Equipo: 12 S. Celestiales
Como ficharle:
Las excelentes técnicas de tiro de este delantero, unidas a su talento Tiro+, lo convierten en un jugador muy a tener en cuenta para el equipo. Sigue los pasos del recuadro de la derecha para ficharlo.



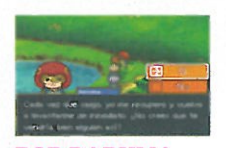
COLIN BINDER
Posición: Centrocampista
Equipo: Tarjeteros
Como ficharle:
Pídele a Hillman que ojee el nombre "elbarajas", y busca a Binder en la emisora de TV de Nara. Un buen centrocampista que destaca sobre todo en control y que está bastante equilibrado en todo lo demás.



M. BLACKSTON
Posición: Delantero
Equipo: -
Como ficharle:
Pídele a Hillman que ojee el nombre "todoamañado", y busca a Blackston en el Parque Deerfield. Este delantero tiene un muy buen parámetro de tiro y cuenta con el talento Piscinazo, con el cual provoca más faltas.



ROB CARDSON
Posición: Defensa
Equipo: Tarjeteros
Como ficharle:
Pídele a Hillman que ojee el nombre "triodeases", y busca a Cardson en la ciudad de Hokkaido. Un estupendo defensa que es toda una garantía para frenar a los atacantes rivales, y además tiene el talento Lance crítico.



BOB DARUMA
Posición: Centrocampista
Equipo: -
Como ficharle:
Pídele a Hillman que ojee el nombre "asdelcesped", y busca a Daruma en el Parque Deerfield. El punto fuerte de este centrocampista es que no se suele cansar, ya que tiene mucho aguante y el talento Recobro.



C. LEATHER
Posición: Centrocampista
Equipo: -
Como ficharle:
Pídele a Hillman que ojee el nombre "todouncrack", y busca a Leather en la ciudad de Hokkaido. Un gran centrocampista con buenas técnicas de regate y de tiro, y con un control del balón excepcional.



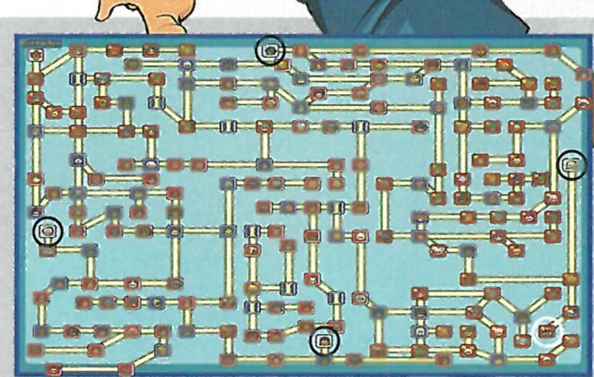
KEN MAYFIELD
Posición: Defensa
Equipo: -
Como ficharle:
Pídele a Hillman que ojee el nombre "granmaestro", y busca a Mayfield en la ciudad de Hokkaido. Uno de nuestros defensas favoritos de todo el juego, es muy completo y además dispone de un montón de PT.



LARRY POGUE
Posición: Delantero
Equipo: Tarjeteros
Como ficharle:
Pídele a Hillman que ojee el nombre "silenole", y busca a Pogue en la ciudad de Hokkaido. Este delantero destaca especialmente en tiro, aunque cojea un poco en rapidez y control. Por lo demás es bastante bueno.



E. SWALLOW
Posición: Centrocampista
Equipo: -
Como ficharle:
Pídele a Hillman que ojee el nombre "decabeza", y busca a Swallow en la ciudad de Hokkaido. Curioso peinado, ¿verdad? Veloz centrocampista que aprende una combinación de técnicas muy variada y resultona.



EXPLORANDO MÁS A FONDO OTRA MANERA DE FICHAR

En el mapa de contactos hay algunos personajes realmente interesantes. Te hemos hablado de cinco de ellos en estas páginas, y aquí podrás comprobar sus posiciones exactas en el mapa. A medida que avances en el juego se abrirán nuevas rutas.

Tom Skipper está en la esquina inferior derecha, ¿lo ves marcado en la imagen? Es muy difícil llegar hasta ese punto del mapa y tendrás que fichar a un montón de jugadores para avanzar hasta ahí, pero vale la pena hacerse con Skipper, pues es uno de los delanteros más valiosos.

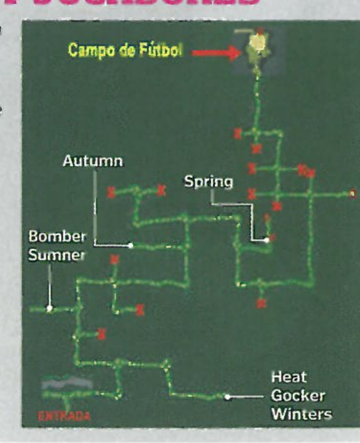
Los 4 Magníficos están colocados de forma que marcan una cruz en el mapa y son Ted Autumn (izquierda), George Winters (arriba), Verne Spring (derecha) y Alan Sumner (abajo). ¿Te has fijado en que sus apellidos recuerdan a las estaciones del año en inglés? Cada uno juega en una posición diferente, y todos muestran parámetros, talentos y técnicas que les convierten en auténticos cracks. Para ficharlos necesitas tener el equipo en nivel Maestro.

Hay más sorpresas en el mapa de contactos. Recórrelo y hazte con una amplia plantilla de jugadores: descubrirás grandes futbolistas que podrían optar a formar parte de tu próxima convocatoria principal.

UN LABERINTO QUE ESCONDE SECRETOS Y JUGADORES

El laberinto es la zona derecha del bosque Fuji, el camino que hay hacia el campo de fútbol en el que estaban Prominence o Polvo de Diamantes. Es un lugar en el que es fácil perderse, ¡pero tranquilos! Nosotros vamos a ayudarte.

Aquí te indicamos dónde encontrar los jugadores que hemos mencionado que se encuentran en la zona: Bomber, Heat, Gocker y los 4 Magníficos. Si alguno no aparece, sal del camino y vuelve.



Kid Icarus Uprising

Hablamos de los distintos tipos, te contamos en qué capítulos obtener las armas del Zodiaco y descubirmos los requisitos para tener disponibles otras en fusión.



GARRAS

Tienen la peculiaridad de aumentar tu velocidad, y están hechas para lograr daño en las distancias cortas. Encuentra la cámara del Zodiaco en el capítulo 8 para obtener las Pinzas Cáncer, y pásate el capítulo 22 en un nivel de dificultad mínimo 5.0 sin morir. Así desbloqueas las Garras de Viridi y tienes la oportunidad de obtenerlas por fusión.





CAÑONES

Su punto fuerte es su poderoso disparo cargado, que produce una gran explosión. Así podrás hacer daño a varios enemigos de un solo golpe. El Cañón Leo es su respectiva arma zodiacal: tendrás que encontrar la cámara del Zodiaco que hay escondida en el capítulo 10.



PALMAS

Con ellas puedes lanzar proyectiles teledirigidos, aunque con un alcance y poder no muy altos. La Palma Virgo está en la cámara del Zodiaco del capítulo 12, y desbloquea la Palma Áurum derrotando al jefe del capítulo 16 sin cambiar de raíl. Por otra parte, desbloquearás la Palma de Funesto si antes te haces con cinco palmas distintas.



ORBITALES

Buenos en las largas distancias, poseen un gran alcance y un poder considerable, aunque tendrás desventaja en el cuerpo a cuerpo. Los Orbitales Géminis están en la cámara del Zodiaco del capítulo 6, y puedes desbloquear los Orbitales Cañón (pásate el cap. 25 en menos de 25 minutos), Orbitales Áurum (pásate el cap. 16 con garras) y Orbitales Icarios (derrota al jefe del cap. 19 en estado crítico).

BÁCULOS

Otra arma que funciona muy bien en las largas distancias, pero que como ya te imaginarás no es muy efectiva de cerca. Siguiendo con las armas del Zodiaco, el Báculo Escorpio te espera en la cámara del Zodiaco del capítulo 16.

ESPADAS

Si no quieres complicarte, son la mejor opción. Muy equilibradas y correctas tanto en cortas como en largas distancias. Tienes la Espada Acuario en la cámara del Zodiaco del capítulo 23, y si quieres desbloquear la Espada Palutena tendrás que pasarte el capítulo 9 en menos de 28 minutos.

MAZAS

El arma más potente, capaz incluso de destruir paredes. Pero no tiene mucho alcance. La Maza Capricornio está en la cámara del Zodiaco del capítulo 20, y desbloquea la Maza Áurum al completar el 15 en menos de 17 min.

BRAZALES

Tiene el menor alcance de todas, así que equípate con uno de ellos solo si tienes pensado acercarte mucho a los enemigos. Eso sí, en el cuerpo a cuerpo son tremendas. El Brazal Tauro se consigue en la cámara del Zodiaco del capítulo 4. Por cierto, además de las nueve armas del Zodiaco también hay tres dones zodiacales: Absorción Libra (cap. 14), Coraza Aries (cap. 18) y Curación Piscis (cap. 24). ¿Qué signo eres tú?

ARCOS

Lanzan disparos teledirigidos ideales para las medias-largas distancias. La cámara del Zodiaco con el Arco Sagitario está en el cap. 2, y puedes desbloquear el Arco Áurum derrotando al jefe del 17 en estado crítico, y el Arco de Palutena al completar el 24 en menos de 11 minutos.

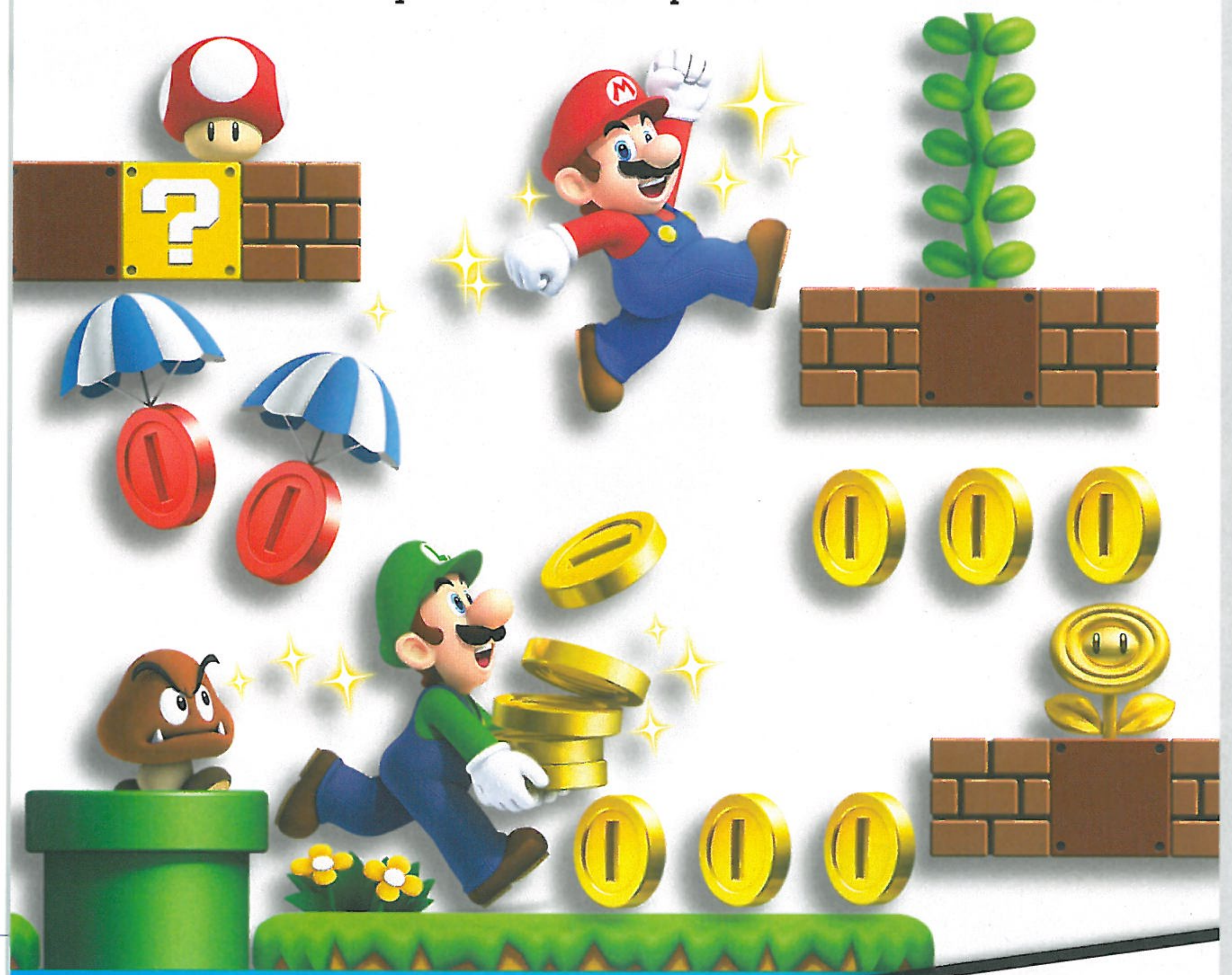
Próximo número

Sale el 13 Julio

VUELVE EL FONTANERO DE ORO

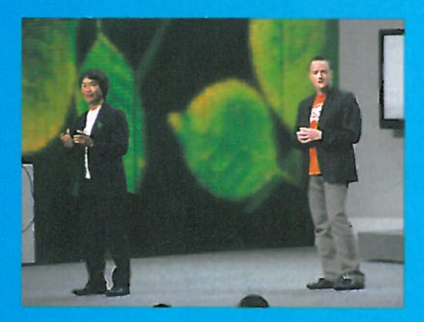
New Super Mario Bros 2

Hay mucho por descubrir en este regreso. Sin ir más lejos un modo cooperativo del que te contaremos todos los detalles. Eso y muchas más sorpresas en nuestro avance.



REPORTAJE

TRAS EL E3...



Aun nos queda mucho por contar. Por ejemplo, Entrevistas exclusivas, vistazo a los juegos en detalle, nuevas imágenes...

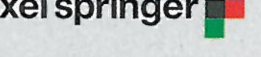
GUÍA DE TRUCOS

INAZUMA ELEVEN

Seguimos profundizando en el juego de moda, con nuevas pistas, fichajes, movimientos exclusivos...

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Subdirector de Arte
Augusto Varela
Redactor Jefe
Rubén Guzmán
Secretarías de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Samuel González, Daniel Atienza, Víctor Navarro, Nacho Bartolomé, Roberto J.R. Anderson, Raúl García, Luis Galán, Patricia Gamo, Jorge Puyol



Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

REVISTA OFICIAL NINTENDO 20 AÑOS

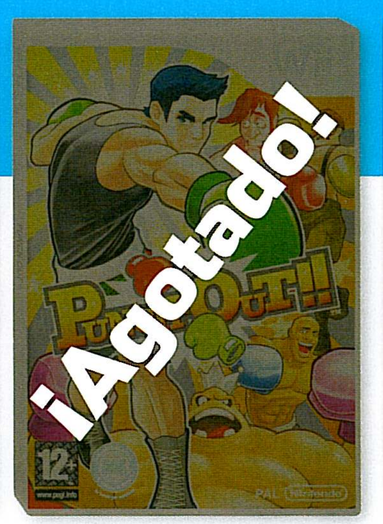
Suscríbete ahora y elige uno de estos juegos para Wii

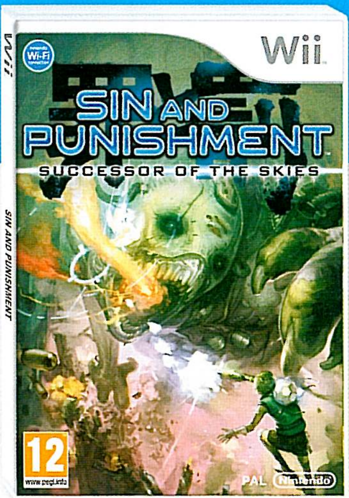
¡Ahorra dinero! Suscríbete y tendrás la revista en tu casa cada mes, pagando sólo 31,50 Euros. **¡Gastos de envío incluidos!** Te ahorras 10,50 Euros y además te llevas el juego de Wii que prefieras. **¡Date prisa! Oferta limitada.**

Ahorra un **25%** y llévate un juego de Wii

Solo por **31,50€** 12 números de tu revista









¡No lo dejes pasar! suscríbete en:

www.suscripciones-revistaoficialnintendo.com

Por tel.: **902 540 777** y por e-mail **suscripcion@axelspringer.es**

*Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Si el juego elegido se agota durante la vigencia de esta promoción, nos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.



GUÍA PASO A PASO

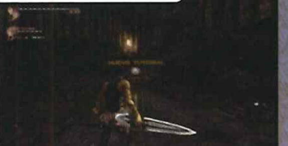
THE LAST STORY™

Revist

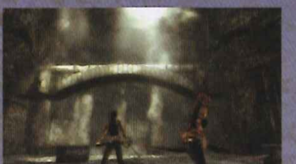
Ni

- **Paso a paso** por todas las localizaciones • **Cómo eliminar** a todos los
- **Pistas y claves** para cumplir cada misión • **Conoce a fondo** a los pers

CAPÍTULO 1



Dragan y Syrenne empiezan en la Cueva Réptida. Da media vuelta y en el fondo de la cueva verás un corazón de la errante tras examinar la pared.



Avanza hasta llegar a una gran sala donde te enfrentarás a un grupo de enemigos. Acabas de empezar a jugar así que no te darán muchos problemas.



Cuando te deshagas de ellos, la acción pasará a otro punto de la cueva donde aparecerán dos nuevos personajes en escena: Zael y Yurick



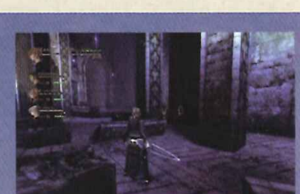
Sigue avanzando hasta una sala con pilares y aprende el modo búsqueda de Zael para eliminar a los enemigos de un plumazo.



Otro momento reunión. Mas adelante te unirás a Dragan y Syrenne, y juntos deberéis derrotar a un Gladiador Réptido. Sí, el que aparece aquí...



Avanza hasta una estancia en la que 5 rivales no te lo pondrán muy difícil, y luego examina un símbolo en el suelo para abrir un nuevo camino.



Continúa por el pasillo hasta el fondo de la cueva. Examina la pared. Abrirás un acceso oculto a un templo lleno de cadáveres a punto de cobrar vida.



Pero si quieres seguir avanzando, camina por la ciudad hasta activar el modo de búsqueda automática: tienes que localizar a Dragan.



¿Ver un desfile en la plaza del castillo? Para seguir la aventura, pulsa "ir". Ten en cuenta que siempre puedes regresar más tarde.



Tras el desfile sigue a Dragan (elige "voy contigo"); en la taberna te encargan ir al licorista cerca de la plaza del castillo. Pilla el licor y vuelve.



En la taberna oyes estornudar. Activa búsqueda y descubre a Lisa. Ve al mercado y a la Plaza de la Fuente. Después de los tutoriales, regresa a la taberna.

CAPÍTULO 5



Habla con Lowell y Mirania, sube a la habitación de arriba para ver a Warren. Al bajar, han robado su medicina: elige "Venga, vamos".

CAPÍTULO 6



Con búsqueda pilla al guardia por la espalda. Busca la medicina en los 4 cofres de la sala. Lowell abre un pasadizo tras examinar la insignia de la pared.



Lowell y Dragan irán a otra entrada: espérales para atacar juntos. Zoran activará una trampilla que da paso a un sótano inundado.

CAPÍTULO 8



Apunta al caballero de oscura armadura cuando se accione el modo búsqueda. Con el pase de castillo de Dragan, ve al primer piso para solucionar la trifulca.



Apunta a Syrenne con el modo búsqueda para activar una secuencia. Después, regresa al Gran salón y habla con Dragan en el segundo piso.

CAPÍTULO 9



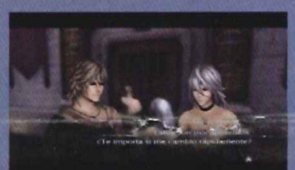
Durante la ceremonia descubres que Lisa es en realidad la señora Calista, sobrina del conde. Síguela hasta el balcón y habla con ella.



Jail os interrumpirá y se llevará a Calista consigo. Y entonces harán su aparición unos personajes llamados Gurak. Deshazte de ellos.



Calista curará tus heridas, pero deberás luchar contra unos cuantos Gurak más en el Salón de baile, y por el pasillo donde la sigues.

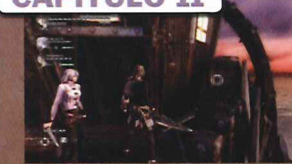


Calista entrará en su estancia para cambiarse y enrolarse en tu equipo. Avanza por la puerta frente a su aposento y cruza el puente lo más rápido posible.



Dale una buena zurra a los enemigos y baja rápidamente al Gran salón. Aparecerá Zangurak y se llevará a Calista. Lo hará por mucho que trates de evitarlo.

CAPÍTULO 11



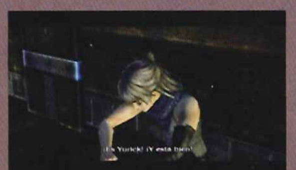
Bienvenido a bordo. Ya conoces el modo estrategia, para dar órdenes a la tripulación. Vale, pues baja por la escalera junto al barril.



Cuando superes el cañón, Zael subirá a cubierta. Camina hacia la izquierda, cruza la puerta y usa Asalto con el enemigo para encargarte de él.



Abre la puerta para que Calista cure al herido. Sal, mata a los Gurak, abre la puerta y ve bajo cubierta. Cúbrete cuando ataque el ogro: le darán un cañonazo.



Dispara a los centinelas con la ballesta, como al Gurak del ascensor, y coge la llave. Cuando veas la celda con Calista, usa búsqueda y libera a Yurick.



En la siguiente sala hay cofre y guardado. Y después verás a Mirania encerrada. Mueve la palanca de control y te dará la llave de la bodega.



Acaba con las arañas. Sube por la escalera al fondo y salva al torturado: te dará polvo Gurak. Cruza la puerta y lucha contra los tres nuevos enemigos.



Llegan 3 Gurak. Los presos liberados te ayudarán. Ya en cubierta, acaba con el ogro y gana su Maza. Cruza la puerta y elige derecha en la siguiente.



Sigue avanzando hasta que te ataquen dos cangrejos subidos al techo. Golpéales hasta que caigan boca arriba y a continuación trepa sobre ellos.



Investiga la sala, pilla cofres y abre la puerta: ves a Yurick envenenado por los cangrejos. El antídoto está en una sala con dos puertas al final del pasillo.



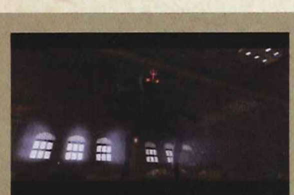
Dáselo a Yurick, vuelve a la sala y verás a Dagran y Mirania. Por la izquierda hay un Cangrejo de hielo y no muertos. Por la derecha, toca destruir barriles.



Te reunirás con Dragan y Mirania para liquidar cangrejos y arqueros. Sube la escalerilla, abre el cofre, la puerta, examina el espejo y sigue por el pasillo.



Tras la cortina roja aparecerá una réplica tuya que os atacará. Yurick utiliza llamarada. Lleva a la réplica al círculo de llamas y atácale con la ballesta.



Tras varios golpes, el enemigo sale del espejo y ataca con réplicas de tus compañeros. Cárgatelos y derrotarás al Doppelgänger. ¡Espada sin tasar!

CAPÍTULO 15



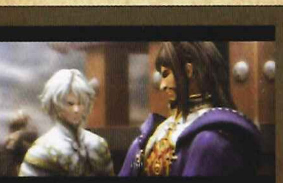
Examina la fuente para obtener un objeto raro. Sigas por donde sigas, despreocúpate porque te rodearán los esqueletos sí o sí.



Al salir del agua ve a la puerta custodiada por dos Ogros y un Soldado gurak. Entra a una sala con puentes y dos cofres. Tras la secuencia, montón de enemigos.



Más adelante, lucha con un contingente Gurak. Entonces, un derrumbamiento os separará del grupo. Sigue hasta un puente con muchos enemigos.



Acaba con ellos según se van acercando y pasarás a ver una nueva secuencia en la que la armada de Isla Lázulis atacará a la flota Gurak.



Avanza hasta dar con Yurick rodeado de Gurak. Y luego a Dragan. Ya en el exterior, Asthar y Therius os rescatarán con ayuda de unos hipogrifos.

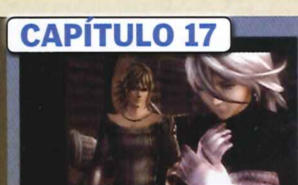


Abre la puerta y ve hasta la sala repleta de enemigos. Ayúdate de los cristales que cuelgan del techo. Cuando termines, podrás seguir adelante.



Por el ascensor llegas a un guardado, círculo de invocación y cofre. Tras la puerta te espera Marbas, lánzale las bombas del suelo y ataca cuando se paralice.

CAPÍTULO 17



Ve a la bodega del barco y localiza a Calista con búsqueda. Cuando la pierdas de vista, ve a la proa del barco y en los cañones del final la encontrarás.



Abre el sarcófago y derrota al nigromante. Mira el hielo al fondo y Horace te dará una piedra solar. Destrúyelo, pasa y



Apareces en el calabozo. Responde (...). Inspecciona la verja, aparecerás en el salón del castillo. En el patio, habla con

Tras la secuencia, sal al balcón del salón de baile y habla con Calista. La sirvienta te dará a elegir entre dos opciones: "voy



"Voy a la taberna" sigue la misión principal. La otra permite hacer las misiones secundarias, capítulos 20 y 21. Si prefieres



Habla con Dragan y regresa al castillo de Lázulis. En la sala del conde, responde "Juro lealtad", obtendrás un sable diablo y



En la taberna, habla con Syrenne y duerme. Vuelve a la estancia del conde y al patio para examinar el interruptor.

CAPÍTULO 20



Ve al puente Arganan, al oeste de la taberna, y verás a Horace. Elige "iremos contigo" y le acompañaremos a un mansión

GUÍA PASO A PASO

THE LAST STORY™

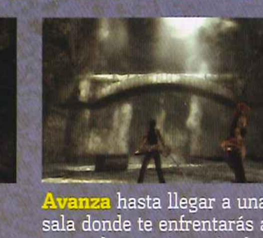
Revist[a] Ni[ntendo]

•**Paso a paso** por todas las localizaciones •**Cómo eliminar** a todos los [...]
•**Pistas y claves** para cumplir cada misión •**Conoce a fondo** a los pers[...]

CAPÍTULO 1



Dragan y Syrenne empiezan en la Cueva Réptida. Da media vuelta y en el fondo de la cueva verás un corazón de la errante tras examinar la pared.



Avanza hasta llegar a una gran sala donde te enfrentarás a un grupo de enemigos. Acabas de empezar a jugar así que no te darán muchos problemas.

Cuando te deshagas de ellos, la acción pasará a otro punto de la cueva donde aparecerán dos nuevos personajes en escena: Zael y Yurick

Sigue avanzando hasta una sala con pilares y aprende el modo búsqueda de Zael para eliminar a los enemigos de un plumazo.

Otro momento reunión. Mas adelante te unirás a Dragan y Syrenne, y juntos deberéis derrotar a un Gladiador Réptido. Sí, el que aparece aquí...

Avanza hasta una estancia en la que 5 rivales no te lo pondrán muy difícil, y luego examina un símbolo en el suelo para abrir un nuevo camino.

Continúa por el pasillo hasta el fondo de la cueva. Examina la pared. Abrirás un acceso oculto a un templo lleno de cadáveres a punto de cobrar vida.



Pero si quieres seguir avanzando, camina por la ciudad hasta activar el modo de búsqueda automática: tienes que localizar a Dragan.

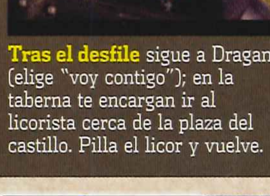


¿Ver un desfile en la plaza del castillo? Para seguir la aventura, pulsa "ir". Ten en cuenta que siempre puedes regresar más tarde.



Tras el desfile sigue a Dragan (elige "voy contigo"); en la taberna te encargan ir al licorista cerca de la plaza del castillo. Pilla el licor y vuelve.





En la taberna oyes estornudar. Activa búsqueda y descubre a Lisa. Ve al mercado y a la Plaza de la Fuente. Después de los tutoriales, regresa a la taberna.

CAPÍTULO 5

Habla con Lowell y Mirania, sube a la habitación de arriba para ver a Warren. Al bajar, han robado su medicina: elige "Venga, vamos".

CAPÍTULO 6

Con búsqueda pilla al guardia por la espalda. Busca la medicina en los 4 cofres de la sala. Lowell abre un pasadizo tras examinar la insignia de la pared.

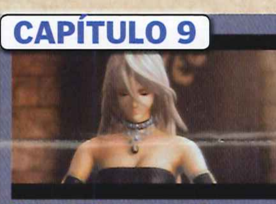
Lowell y Dragan irán a otra entrada: espérales para atacar juntos. Zoran activará una trampilla que da paso a un sótano inundado.

CAPÍTULO 8

Apunta al caballero de oscura armadura cuando se accione el modo búsqueda. Con el pase de castillo de Dragan, ve al primer piso para solucionar la trifulca.

Apunta a Syrenne con el modo búsqueda para activar una secuencia. Después, regresa al Gran salón y habla con Dragan en el segundo piso.

CAPÍTULO 9



Durante la ceremonia descubres que Lisa es en realidad la señora Calista, sobrina del conde. Síguela hasta el balcón y habla con ella.

Jail os interrumpirá y se llevará a Calista consigo. Y entonces harán su aparición unos personajes llamados Gurak. Deshazte de ellos.

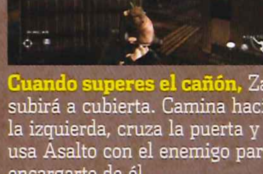
Calista curará tus heridas, pero deberás luchar contra unos cuantos Gurak más en el Salón de baile, y por el pasillo donde la sigues.

Calista entrará en su estancia para cambiarse y enrolarse en tu equipo. Avanza por la puerta frente a su aposento y cruza el puente lo más rápido posible.

Dale una buena zurra a los enemigos y baja rápidamente al Gran salón. Aparecerá Zangurak y se llevará a Calista. Lo hará por mucho que trates de evitarlo.

CAPÍTULO 11

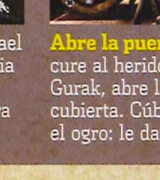
Bienvenido a bordo. Ya conoces el modo estrategia, para dar órdenes a la tripulación. Vale, pues baja por la escalera junto al barril.

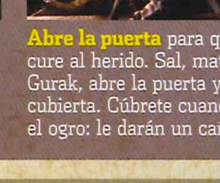


Cuando superes el cañón, Zael subirá a cubierta. Camina hacia la izquierda, cruza la puerta y usa Asalto con el enemigo para encargarte de él.



Abre la puerta para que Calista cure al herido. Sal, mata a los Gurak, abre la puerta y ve bajo cubierta. Cúbrete cuando ataque el ogro: le darán un cañonazo.



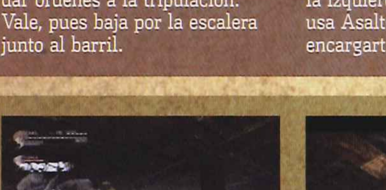


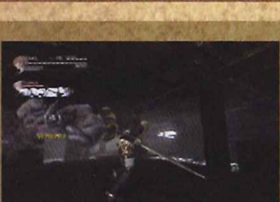
Dispara a los centinelas con la ballesta, como al Gurak del ascensor, y coge la llave. Cuando veas la celda con Calista, usa búsqueda y libera a Yurick.

En la siguiente sala hay cofre y guardado. Y después verás a Mirania encerrada. Mueve la palanca de control y te dará la llave de la bodega.

Acaba con las arañas. Sube por la escalera al fondo y salva al torturado: te dará polvo Gurak. Cruza la puerta y lucha contra los tres nuevos enemigos.

Llegan 3 Gurak. Los presos liberados te ayudarán. Ya en cubierta, acaba con el ogro y gana su Maza. Cruza la puerta y elige derecha en la siguiente.





Sigue avanzando hasta que te ataquen dos cangrejos subidos al techo. Golpéales hasta que caigan boca arriba y a continuación trepa sobre ellos.

Investiga la sala, pilla cofres y abre la puerta: ves a Yurick envenenado por los cangrejos. El antídoto está en una sala con dos puertas al final del pasillo.

Dáselo a Yurick, vuelve a la sala y verás a Dagran y Mirania. Por la izquierda hay un Cangrejo de hielo y no muertos. Por la derecha, toca destruir barriles.

Te reunirás con Dragan y Mirania para liquidar cangrejos y arqueros. Sube la escalerilla, abre el cofre, la puerta, examina el espejo y sigue por el pasillo.

Tras la cortina roja aparecerá una réplica tuya que os atacará. Yurick utiliza llamarada. Lleva a la réplica al círculo de llamas y atácale con la ballesta.

Tras varios golpes, el enemigo sale del espejo y ataca con réplicas de tus compañeros. Cárgatelos y derrotarás al Doppelgänger. ¡Espada sin tasar!

CAPÍTULO 15

Examina la fuente para obtener un objeto raro. Sigas por donde sigas, despreocúpate porque te rodearán los esqueletos sí o sí.



Al salir del agua ve a la puerta custodiada por dos Ogros y un Soldado gurak. Entra a una sala con puentes y dos cofres. Tras la secuencia, montón de enemigos.

Más adelante, lucha con un contingente Gurak. Entonces, un derrumbamiento os separará del grupo. Sigue hasta un puente con muchos enemigos.

Acaba con ellos según se van acercando y pasarás a ver una nueva secuencia en la que la armada de Isla Lázulis atacará a la flota Gurak.

Avanza hasta dar con Yurick rodeado de Gurak. Y luego a Dragan. Ya en el exterior, Asthar y Therius os rescatarán con ayuda de unos hipogrifos.

Abre la puerta y ve hasta la sala repleta de enemigos. Ayúdate de los cristales que cuelgan del techo. Cuando termines, podrás seguir adelante.

Por el ascensor llegas a un guardado, círculo de invocación y cofre. Tras la puerta te espera Marbas, lánzale las bombas del suelo y ataca cuando se paralice.

CAPÍTULO 17

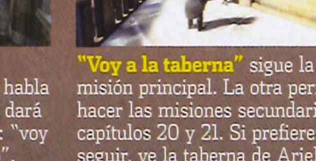
Ve a la bodega del barco y localiza a Calista con búsqueda. Cuando la pierdas de vista, ve a la proa del barco y en los cañones del final la encontrarás.



Abre el sarcófago y derrota al nigromante. Mira el hielo al fondo y Horace te dará una piedra solar. Destrúyelo, pasa y llévate otra piedra y un libro.

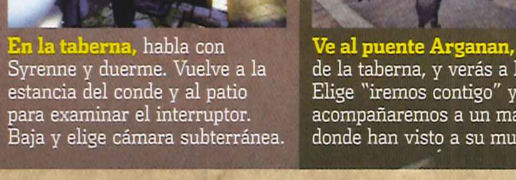
Apareces en el calabozo. Responde (...). Inspecciona la verja, aparecerás en el salón del castillo. En el patio, habla con Asthar y ve a la sala del conde.

Tras la secuencia, sal al balcón del salón de baile y habla con Calista. La sirvienta te dará a elegir entre dos opciones: "voy a la taberna" o "todavía no".



"Voy a la taberna" sigue la misión principal. La otra permite hacer las misiones secundarias, capítulos 20 y 21. Si prefieres seguir, ve la taberna de Ariela.

Habla con Dragan y regresa al castillo de Lázulis. En la sala del conde, responde "Juro lealtad", obtendrás un sable diablo y serás aprendiz de caballero.



En la taberna, habla con Syrenne y duerme. Vuelve a la estancia del conde y al patio para examinar el interruptor. Baja y elige cámara subterránea.

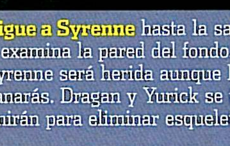
CAPÍTULO 20

Ve al puente Arganan, al oeste de la taberna, y verás a Horace. Elige "iremos contigo" y le acompañaremos a un mansión donde han visto a su mujer.



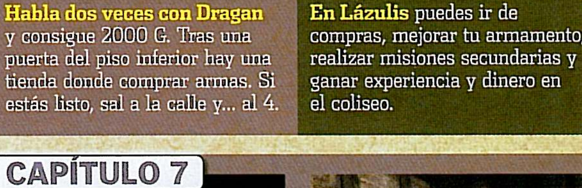
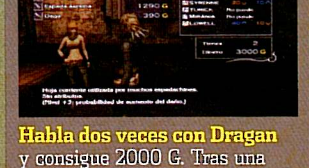



enemigos
onajes








Sigue a Syrenne hasta la sala y examina la pared del fondo. Syrenne será herida aunque la sanarás. Dragan y Yurick se te unirán para eliminar esqueletos.

Se abre un pasadizo. Despeja el camino de huesos y cruza el puente. Ahora puedes invocar nuevos enemigos en el círculo rojo con el magnetismo o...

Sigue al templo donde espera la Crisálida. Elige ¡Fuego a la cabeza! y que Yurick ataque con magia. Tras varios ataques, ve al puente y Yurick lo destruirá.

CAPÍTULO 2

Atrae con el magnetismo al tigre que encontrarás más adelante. Yurick se encargará de los niños.

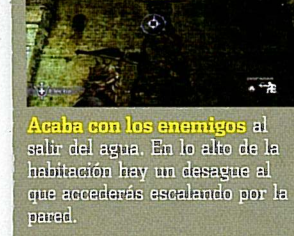
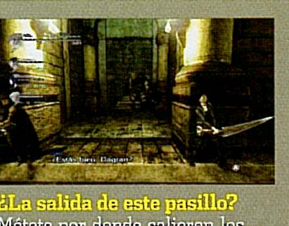
El tigre huirá cuando le quede tan solo un cuarto de su energía. Continúa hasta la ciudad de Lázulis tras la secuencia.

CAPÍTULO 3

Habla dos veces con Dragan y consigue 2000 G. Tras una puerta del piso inferior hay una tienda donde comprar armas. Si estás listo, sal a la calle y... al 4.

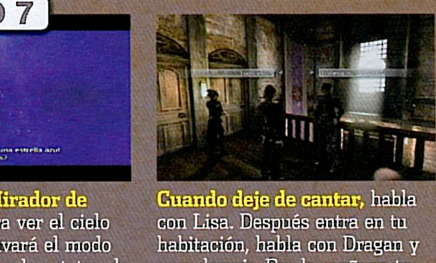
CAPÍTULO 4

En Lázulis puedes ir de compras, mejorar tu armamento, realizar misiones secundarias y ganar experiencia y dinero en el coliseo.





Acaba con los enemigos al salir del agua. En lo alto de la habitación hay un desague al que accederás escalando por la pared.

¿La salida de este pasillo? Métete por donde salieron los Réptidos y ayuda a Dragan y Lowell a liquidar al Gladiador Réptido.

Ve a través de la zona con celdas hasta el punto de guardado. Cruza la puerta y estarás en una sala atestada de enemigos.

Llega el ogro encadenado. Mantén la distancia y ataca con la ballesta en la cabeza. Cruza la sala, guarda la partida y avanza hasta la última estancia.

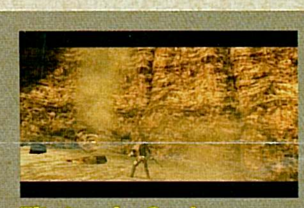
Zorán liberará a un Terracor. Ve a las escaleras y ataca con Asalto. Cuando se estrelle contra la pared, atácale. Ganas Espada Asesina +2 y la medicina.

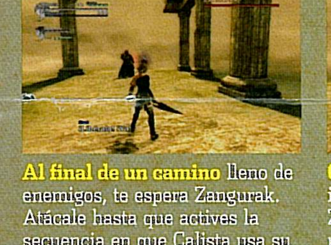
CAPÍTULO 7

Ve con Lisa al Mirador de las Estrellas para ver el cielo estrellado. Se activará el modo búsqueda: apunta a la estatua de la izquierda.

Cuando deje de cantar, habla con Lisa. Después entra en tu habitación, habla con Dragan y ve a dormir. Por la mañana te informarán de tu nueva misión.






Al despertar, Zagran estará contigo. Ve al patio, donde encontrarás varios guerreros de Lázulis combatiendo a los Gurak, y échales una mano.

También puedes mejorar tu equipamiento gracias a un mago de Lázulis que está postrado en el suelo. Él te permitirá acceder a nuevas armas y armaduras.

Tras bajar las escaleras, en la puerta del fondo encontrarás a Lowell y Syrenne batallando. Abre la puerta del mago herido y saldrás del castillo.

CAPÍTULO 10

Tras la secuencia de inicio, derrota a una bestia Gurak. Espera a que embista y apártate en el último momento. Quedará aturdida: ataca entonces.

Elimina a los Gurak con armadura negra y sigue adelante. Tras la secuencia, usa búsqueda para mirar al acantilado y elige "Qué es eso".

Al final de un camino lleno de enemigos, te espera Zangurak. Atácale hasta que actives la secuencia en que Calista usa su poder para protegerte.

Con su ayuda, estarás en igualdad de condiciones que Zangurak. Atácale como si fuera un enemigo normal y darás por terminado este capítulo.





Guarda la partida y una escalera te llevará directamente al camarote del capitán. Entonces, una monstruosa tortuga surgirá de la pared.

Cúbrete cuando gire en la concha, y golpéale para tumbarle boca arriba al parar. Acércate, trepa sobre la barriga y golpéale. Recibes un Hacha doble +2.

CAPÍTULO 12

Cuando acabes de investigar el barco (hay cofres en el camarote del capitán y bajo la cubierta de proa), ve a la proa y habla con Calista.

A continuación dirígete a la cubierta de popa. Entrarás en modo búsqueda para encontrar una isla. La misma isla que tienes en esta pantalla.

CAPÍTULO 13

Busca a Mirania bajo la cubierta de proa para acceder al capítulo 15; y haz lo propio con Yurick, bajo la cubierta de popa, para acceder al 14.

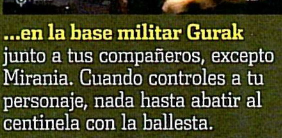
CAPÍTULO 14

Tras la secuencia inicial, entras en modo búsqueda para localizar...

...un agujero lleno de agua que hay en el suelo, y que puedes ver en esta pantalla. Sí, está más oscuro de lo que parecía.





Acércate a la verja del fondo y examina una huella con modo búsqueda. Haz que Yurick queme las enredaderas de la verja. Mirania dejará el grupo.

Sube en las plataformas que salen del agua y deja que Yurick chamusque las plantas mientras les das a los hechiceros. Te esperan Mirania y una araña.

Esta es la araña. Para burlar su coraza protectora, ataca por detrás o los lados, y deja que Yurick use llamarada. Recibirás una espada sin tasar.

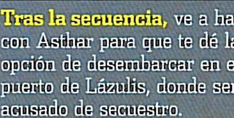
CAPÍTULO 16

Tras superar los capítulos 14 y 15 (da igual el orden) saldrás en el barco. Un marinero te dirá que ha reparado la puerta bajo la cubierta de popa.

Ve allí y sabrás más sobre tu poder de magnetismo. Con la llave de la vitrina que obtendrás ve al camarote del capitán para abrir una vitrina de cristal.

Descubrirás un mapa con la ubicación exacta de una base Gurak. Elige "¡Claro que sí!" cuando hables con Dagran y pasarás a infiltrarte...

...en la base militar Gurak junto a tus compañeros, excepto Mirania. Cuando controles a tu personaje, nada hasta abatir al centinela con la ballesta.

Tras la secuencia, ve a hablar con Asthar para que te dé la opción de desembarcar en el puerto de Lázulis, donde serás acusado de secuestro.

CAPÍTULO 18

Habla con tu equipo y con un comerciante al que le compras objetos y te tasa armas. Te interrogarán sobre Calista: no importa lo que respondas.

En el calabozo, habla con Horace: no desvelará su plan hasta que el guardia se vaya. Habla con él por 2ª vez, elige "claro, te ayudaré" y escaparás.

CAPÍTULO 19

En el túnel hay un cofre y un agujero. En la siguiente sala, otro cofre y una salida. Y en la próxima, una fuente con energía misteriosa y una araña.

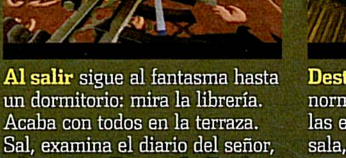
Examina la pared de la izquierda y verás un cofre y 4 Guardianes pétreos. Verás una trampilla por la que bajar: serás atacado por arañas y no muertos.

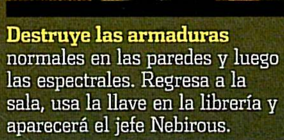
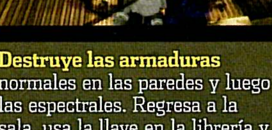
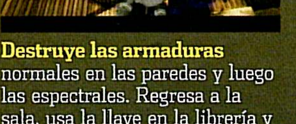
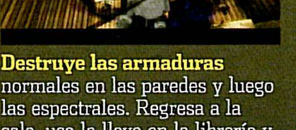
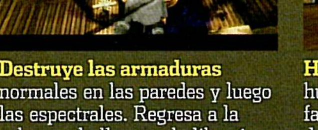
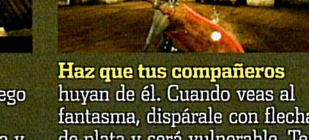
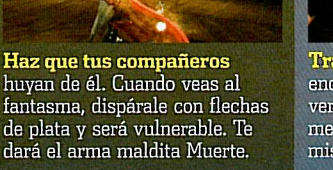
En la pared de enfrente hay una compuerta. Al salir, Horace se acercará al cofre y caerá. Lanza una flecha a las estalactitas. Baja y coge la ballesta mortal.

Tras la pared izquierda, un pasadizo con escaleras da a un ataúd. Ataca al nigromante, baja a la cripta, coge la compuerta derecha y das a un sarcófago.







Evita que la lámpara aplaste a Yurick. Acércate a la puerta cerca de Dragan: se lo llevarán unas manos. Entra en la biblioteca y mira el espejo del rincón.

Aparecerá un esqueleto que se llevará a Lowell. Examina el espejo y después el "diario de una sirvienta". Sal, verás una secuencia y Yurick desaparecerá.

En la última sala, elimina a los esqueletos y mira el "Diario de la señora". Sal, examina la espada y llévatela. En el patio hay 6 ataúdes, dos son trampa.

Al salir sigue al fantasma hasta un dormitorio: mira la librería. Acaba con todos en la terraza. Sal, examina el diario del señor, y busca una llave en la 1ª sala.

Destruye las armaduras normales en las paredes y luego las espectrales. Regresa a la sala, usa la llave en la librería y aparecerá el jefe Nebirous.

Haz que tus compañeros huyan de él. Cuando veas al fantasma, dispárale con flechas de plata y será vulnerable. Te dará el arma maldita Muerte.

CAPÍTULO 21

Tras jurar lealtad al conde, encontrarás a un personaje verde en la taberna. Elige "Yo me encargo" para aceptar la misión de rescatar a su hija.

a Oficial Nintendo

ntendo

enemigos
onajes





Sigue a Syrenne hasta la sala y examina la pared del fondo. Syrenne será herida aunque la sanarás. Dragan y Yurick se te unirán para eliminar esqueletos.



Se abre un pasadizo. Despeja el camino de huesos y cruza el puente. Ahora puedes invocar nuevos enemigos en el círculo rojo con el magnetismo o...



Sigue al templo donde espera la Crisálida. Elige ¡Fuego a la cabeza! y que Yurick ataque con magia. Tras varios ataques, ve al puente y Yurick lo destruirá.

CAPÍTULO 2



Atrae con el magnetismo al tigre que encontrarás más adelante. Yurick se encargará de los niños.

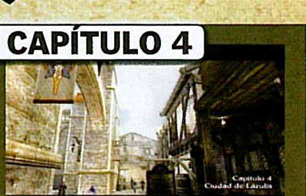


El tigre huirá cuando le quede tan solo un cuarto de su energía. Continúa hasta la ciudad de Lázulis tras la secuencia.

CAPÍTULO 3

Habla dos veces con Dragan y consigue 2000 G. Tras una puerta del piso inferior hay una tienda donde comprar armas. Si estás listo, sal a la calle y... al 4.

CAPÍTULO 4



En Lázulis puedes ir de compras, mejorar tu armamento, realizar misiones secundarias y ganar experiencia y dinero en el coliseo.



Acaba con los enemigos al salir del agua. En lo alto de la habitación hay un desague al que accederás escalando por la pared.



¿La salida de este pasillo? Métete por donde salieron los Réptidos y ayuda a Dragan y Lowell a liquidar al Gladiador Réptido.



Ve a través de la zona con celdas hasta el punto de guardado. Cruza la puerta y estarás en una sala atestada de enemigos.

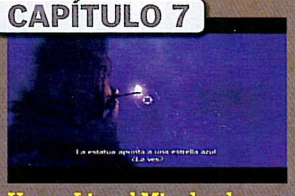


Llega el ogro encadenado. Mantén la distancia y ataca con la ballesta en la cabeza. Cruza la sala, guarda la partida y avanza hasta la última estancia.



Zorán liberará a un Terracor. Ve a las escaleras y ataca con Asalto. Cuando se estrelle contra la pared, atácale. Ganas Espada Asesina +2 y la medicina.

CAPÍTULO 7



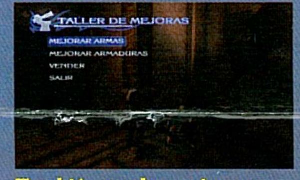
Ve con Lisa al Mirador de las Estrellas para ver el cielo estrellado. Se activará el modo búsqueda: apunta a la estatua de la izquierda.



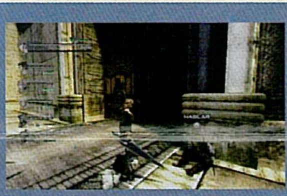
Cuando deje de cantar, habla con Lisa. Después entra en tu habitación, habla con Dragan y ve a dormir. Por la mañana te informarán de tu nueva misión.



Al despertar, Zagran estará contigo. Ve al patio, donde encontrarás varios guerreros de Lázulis combatiendo a los Gurak, y échales una mano.



También puedes mejorar tu equipamiento gracias a un mago de Lázulis que está postrado en el suelo. Él te permitirá acceder a nuevas armas y armaduras.



Tras bajar las escaleras, en la puerta del fondo encontrarás a Lowell y Syrenne batallando. Abre la puerta del mago herido y saldrás del castillo.

CAPÍTULO 10



Tras la secuencia de inicio, derrota a una bestia Gurak. Espera a que embista y apártate en el último momento. Quedará aturdida: ataca entonces.



Elimina a los Gurak con armadura negra y sigue adelante. Tras la secuencia, usa búsqueda para mirar al acantilado y elige "Qué es eso".



Al final de un camino lleno de enemigos, te espera Zangurak. Atácale hasta que actives la secuencia en que Calista usa su poder para protegerte.



Con su ayuda, estarás en igualdad de condiciones que Zangurak. Atácale como si fuera un enemigo normal y darás por terminado este capítulo.



Guarda la partida y una escalera te llevará directamente al camarote del capitán. Entonces, una monstruosa tortuga surgirá de la pared.



Cúbrete cuando gire en la concha, y golpéale para tumbarle boca arriba al parar. Acércate, trepa sobre la barriga y golpéale. Recibes un Hacha doble +2.

CAPÍTULO 12



Cuando acabes de investigar el barco (hay cofres en el camarote del capitán y bajo la cubierta de proa), ve a la proa y habla con Calista.



A continuación dirígete a la cubierta de popa. Entrarás en modo búsqueda para encontrar una isla. La misma isla que tienes en esta pantalla.

CAPÍTULO 13



Busca a Mirania bajo la cubierta de proa para acceder al capítulo 15; y haz lo propio con Yurick, bajo la cubierta de popa, para acceder al 14.

CAPÍTULO 14



Tras la secuencia inicial, entras en modo búsqueda para localizar...



...un agujero lleno de agua que hay en el suelo, y que puedes ver en esta pantalla. Sí, está más oscuro de lo que parecía.



Acércate a la verja del fondo y examina una huella con modo búsqueda. Haz que Yurick queme las enredaderas de la verja. Mirania dejará el grupo.

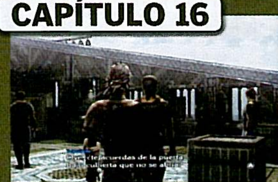


Sube en las plataformas que salen del agua y deja que Yurick chamusque las plantas mientras les das a los hechiceros. Te esperan Mirania y una araña.

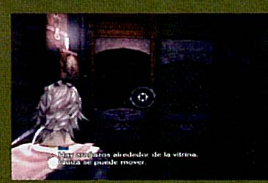


Esta es la araña. Para burlar su coraza protectora, ataca por detrás o los lados, y deja que Yurick use llamarada. Recibirás una espada sin tasar.

CAPÍTULO 16



Tras superar los capítulos 14 y 15 (da igual el orden) saldrás en el barco. Un marinero te dirá que ha reparado la puerta bajo la cubierta de popa.



Ve allí y sabrás más sobre tu poder de magnetismo. Con la llave de la vitrina que obtendrás ve al camarote del capitán para abrir una vitrina de cristal.



Descubrirás un mapa con la ubicación exacta de una base Gurak. Elige "¡Claro que sí!" cuando hables con Dagran y pasarás a infiltrarte...



...en la base militar Gurak junto a tus compañeros, excepto Mirania. Cuando controles a tu personaje, nada hasta abatir al centinela con la ballesta.

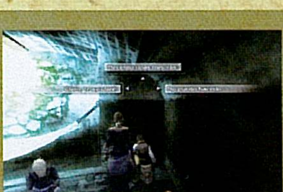


Tras la secuencia, ve a hablar con Asthar para que te dé la opción de desembarcar en el puerto de Lázulis, donde serás acusado de secuestro.

CAPÍTULO 18



Habla con tu equipo y con un comerciante al que le compras objetos y te tasa armas. Te interrogarán sobre Calista: no importa lo que respondas.



En el calabozo, habla con Horace: no desvelará su plan hasta que el guardia se vaya. Habla con él por 2ª vez, elige "claro, te ayudaré" y escaparás.

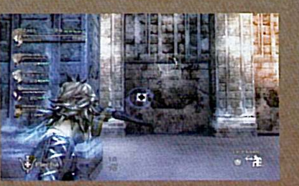
CAPÍTULO 19



En el túnel hay un cofre y un agujero. En la siguiente sala, otro cofre y una salida. Y en la próxima, una fuente con energía misteriosa y una araña.



Examina la pared de la izquierda y verás un cofre y 4 Guardianes pétreos. Verás una trampilla por la que bajar: serás atacado por arañas y no muertos.



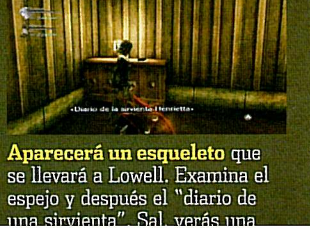
En la pared de enfrente hay una compuerta. Al salir, Horace se acercará al cofre y caerá. Lanza una flecha a las estalactitas. Baja y coge la ballesta mortal.



Tras la pared izquierda, un pasadizo con escaleras da a un ataúd. Ataca al nigromante, baja a la cripta, coge la compuerta derecha y das a un sarcófago.



Evita que la lámpara aplaste a Yurick. Acércate a la puerta cerca de Dragan: se lo llevarán unas manos. Entra en la biblioteca y

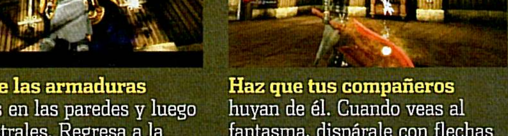


Aparecerá un esqueleto que se llevará a Lowell. Examina el espejo y después el "diario de una sirvienta". Sal, verás una

En la última sala, elimina a los esqueletos y mira el "Diario de la señora". Sal, examina la espada y llévatela. En el patio



Al salir sigue al fantasma hasta un dormitorio: mira la librería. Acaba con todos en la terraza. Sal, examina el diario del señor.



Destruye las armaduras normales en las paredes y luego las espectrales. Regresa a la sala, usa la llave en la librería y



Haz que tus compañeros huyan de él. Cuando veas al fantasma, dispárale con flechas de plata y será vulnerable. Te

CAPÍTULO 21

Tras jurar lealtad al conde, encontrarás a un personaje verde en la taberna. Elige "Yo me encargo" para aceptar la



Llegarás a los Dominios del Ancestro donde te enfrentarás a una Sombra. No dudes en usar la habilidad "Brote" o "Jungla" de Mirania para dañarle.



Al final deberás responder "Activar la isla". De nuevo veremos unas increíbles escenas donde Isla Lázulis se separa del continente.



Tras acabar la misión ve al patio del castillo para hablar con Asthar y acepta el desafío que te propone.

CAPÍTULO 23



Primer desafío: Tienes que ayudar al niño a cruzar el puente y luego hacer lo propio con el mago para deshacerse de los enemigos.



Segundo desafío: Se trata de derrotar a los ogros, arqueros, caballeros, envenenadores y sanadores enemigos que te estarán esperando.



Tercer desafío: Tendrás que superar una dura batalla con la ayuda de algunos aliados, aunque solo podrá acompañarte uno cada vez.



Cuarto desafío: Contarás con seis aliados con los que deberás formar equipo para derrotar a un grupo rival formado por otros seis enemigos.



CAPÍTULO 25



En el Castillo de Lázulis habla con el caballero frente a la entrada del y ve a la Cámara subterránea. Te ayudan Dagran, Syrenne, Mirania y Lowell.



Colócate junto a Mirania y Lowell y verás que puedes descender por un estrecho saliente del acantilado.



Al llegar al puente cortado, dispara a las antorchas que hay cerca de las columnas para derribarlas y aplastar a los enemigos que salen al paso.

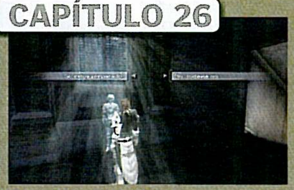


Examina el camino de la izquierda con el modo búsqueda y descubrirás que en realidad se trata de un acceso secreto por el que debes acceder.



Al final del recorrido te las verás con el gran Kraken. Corta todos sus tentáculos para que asome la cabeza y puedas rematarlo.

CAPÍTULO 26



Cuando estés listo para seguir la aventura principal, ve a hablar con Therious y dile que estás preparado.



Dirígete al patio del castillo y allí serás atacado por tres Ataúdes espectrales.



En el Gran Salón encontrarás a Dagran, con quien mantendrás una agitada y tensa conversación.



En el área del vigilancia responde "Listo, señor" tras hablar con el conde, siempre que estés listo para avanzar en la aventura.

CAPÍTULO 29



Nada más comenzar el capítulo serás testigo de cómo bombardean el Castillo gurak.



A continuación deberás acceder al Castillo gurak y avanzar hasta un ascensor que encontrarás al fondo del todo.



No permitas que unos horrendos Ogros acaben con tu pelotón. Termina con ellos y vuelve a montar en el ascensor

CAPÍTULO 30



En Ciudad Lázulis tendrás una conversación con Dagran. Te anuncia su intención de hacerte caballero y concederte la mano de su sobrina Calista.



Si regresas al castillo oirás una melodía que proviene de alguna parte. Apunta hacia lo alto de las escaleras del Salón de baile



Acto seguido debes jurar tu lealtad al Conde. Responde "Me niego" y verás una secuencia que narra tu renuncia al título de caballero.



Dirígete al Puente de enlace y verás varias nuevas secuencias en las que Dagran intentará detenerte sin mucho éxito.



Sigue tu camino hasta los aposentos de Calista. Ve con ella hasta la Sala de control de la torreta a través del ascensor que hay al fondo del Cuartel militar.



En cuanto examines el artefacto que hay en la torreta, verás la Fortaleza gurak atacando Isla Lázulis.

CAPÍTULO 33



Ahora controlarás a Lowell, cuya misión será escoltar al conde hasta la Sala de control de la torreta con la ayuda de Syrenne, Yurick y Mirania.



Ve al Cuartel General donde te las tendrás que ver con un batallón de Réptidos. No olvides utilizar tu magia para derribar las pasarelas del techo.



Al final retomarás el control de Zael. Acaba con todos los enemigos que te acosan sin descanso.



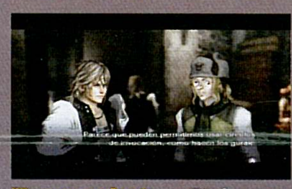
Usa tus flechas explosivas para derribar a los tres Gurasaurios que sobrevuelan la escena.



Cuidado con las espinas paralizantes del Murak oscuro. Ocúltate hasta que tengas la oportunidad de asestarle un buen golpe.



En las alcantarillas de la ciudad te reecontrarás con unos cuantos habitantes de la ciudad, quienes te venderán objetos la mar de útiles.



Horace te dará una Piedra de invocación con la que podrás llamarle en los círculos de invocación azules que te encuentres.

CAPÍTULO 36



Toma el camino de la derecha si no quieres complicarte la vida luchando contra unos cuantos cangrejos de alcantarilla algo durillos.



Tras un rodeo acabarás en una gran sala donde espera Nebirous. Dile a tus amigos que huyan y utiliza la ballesta para disparar Flechas de plata.



Al vencer te da un colmillo dragón y aparecerá una enorme araña (atácala por la espalda) y después un gran batallón Gurak, que te darán una espada líder+2.



Calista te dirá que puede usar su poder para llamar a la bestia custodia de Lázulis. Haz que use su Invocación arcana y Atar perderá la capacidad de volar.

CAPÍTULO 38



Lucharás contra Jirall a bordo de un barco Gurak. Atácale cuando baje la guardia, y usa la habilidad Contraataque cuando te golpee con su espada.



Si te clava su espada para absorberte energía, mueve la palanca de control rápidamente para soltarte. Ojo cuando salte hacia ti.

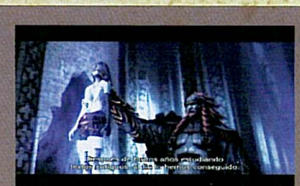
CAPÍTULO 39



En este capítulo volverás a la Cueva réptida, donde empezaste tu aventura. Verás que te acompañan Syrenne, Yurick, Mirania y Lowell.



Tras un derrumbamiento que taponará el camino, entra en modo búsqueda para examinar el entorno hasta que encuentres una pared sospechosa.



Acaba con todos los enemigos según avanzas, y presenciarás una secuencia con Zangurak.



Cruza el portal para luchar con un enemigo llamado Última Crisálida. Al principio no le harás ningún daño así que no te molestes en golpearle.



Acaba con Zepha, quien te lanzará magia dañina que cubrirá el suelo de una luz roja. Mantente dentro de los círculos curativos blancos de Mirania.



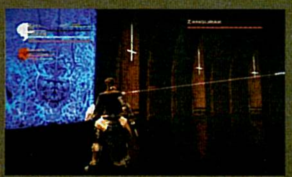
En la siguiente estancia te espera Zesha. Para derrotarle simplemente tienes que acercarte a él y golpearle.



Zesha matará a Lowell con una lanza mágica. Tendrás que derrotarle de nuevo, aunque sin ayuda de Lowell y Syrenne. Mejor centrarse en Zangurak.



Localiza a Calista y comenzarás tu combate final contra Zangurak. Atácale acercándote a él hasta que su barra de energía se acabe.



Después pasará a estar protegido por un escudo de energía, así que primero dirígete a la puerta por la que entraste y deja pasar a tus compañeros.



A continuación, fíjate bien cuando tu enemigo lance su espada contra ti. Cúbrete y quedará clavada en el suelo para que puedas hacerte con ella.



Zangurak caerá derrotado tras una intensa batalla. Si subes las escaleras, verás a Dagran tomar el control de la Errante del brazo de Zangurak.

EPÍLOGO



Empezarás en el Gran Salón del Castillo acompañado de Calista, quien se convertirá en la compañera perfecta, pues no te abandonará ni a sol ni a sombra.



Puedes ir a la Cripta para enfrentarte a Therious, quien te retará a un duelo en la Torre de los Desafíos.



Ve a Ciudad Lázulis si quieres participar en la tercera temporada del Coliseo, hacer las misiones secundarias que te queden, etc

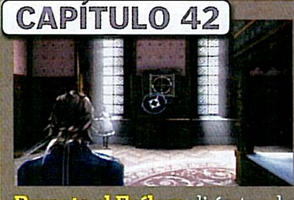


Si decides pasar directamente al último capítulo del juego, dirígete a la Taberna de Ariela para hablar con ella (estará fuera, barriendo la calle).



En la Plaza Mayor verás a un personaje que se parece mucho a Dagran. En realidad se trata de Lowell. Habla con él y contesta "Venga, vamos.

CAPÍTULO 42



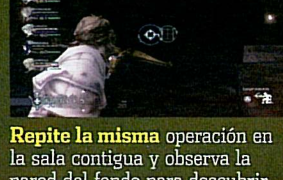
Durante el Epílogo dirígete a la Habitación de Calista y observa el cuadro familiar colgado en la pared del fondo.



A continuación tendrás la opción de dirigirte al Tempo de los Arganan, que es el lugar en el que se desarrollará este capítulo.

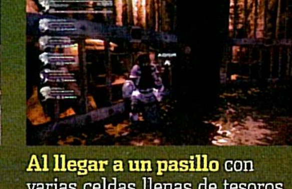


Una vez en la cueva acaba con todos los Réptidos de la primera sala y apunta con la ballesta con el Anillo de Horace seleccionado



Repite la misma operación en la sala contigua y observa la pared del fondo para descubrir una grieta por la que poder

En la siguiente sala verás un símbolo en el suelo. Examínalo y podrás activar un mecanismo que inundará la habitación y



Al llegar a un pasillo con varias celdas llenas de tesoros, examina las paredes con el Anillo de Horace para encontrar



Abre las celdas para encontrar cuantiosos tesoros y la Llave del templo que te dará acceso a la sala donde se encuentra un

FINAL

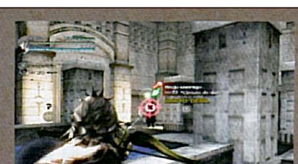
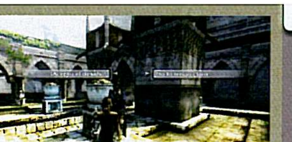
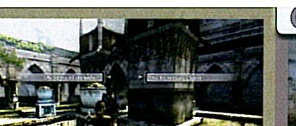
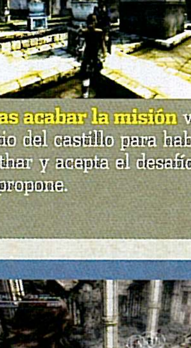


Sube los peldaños que hay frente a ti y verás una secuencia. Luego habla con Calista y de esta manera verás



En una segunda partida todo aquello que consiguieras la primera vez (objetos, equipo...), se mantendrá. Aunque el nivel

CAPÍTULO 23



Llegarás a los Dominios del Ancestro donde te enfrentarás a una Sombra. No dudes en usar la habilidad "Brote" o "Jungla" de Mirania para dañarle.

Al final deberás responder "Activar la isla". De nuevo veremos unas increíbles escenas donde Isla Lázulis se separa del continente.

Tras acabar la misión ve al patio del castillo para hablar con Asthar y acepta el desafío que te propone.

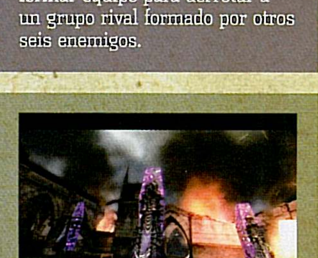
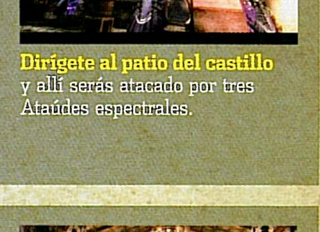
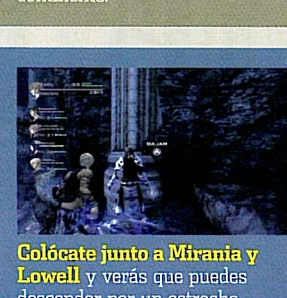
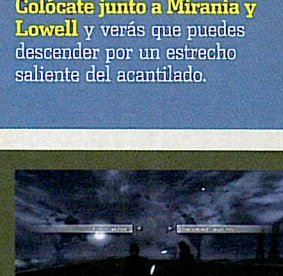
Primer desafío: Tienes que ayudar al niño a cruzar el puente y luego hacer lo propio con el mago para deshacerse de los enemigos.

Segundo desafío: Se trata de derrotar a los ogros, arqueros, caballeros, envenenadores y sanadores enemigos que te estarán esperando.

Tercer desafío: Tendrás que superar una dura batalla con la ayuda de algunos aliados, aunque solo podrá acompañarte uno cada vez.

Cuarto desafío: Contarás con seis aliados con los que deberás formar equipo para derrotar a un grupo rival formado por otros seis enemigos.

CAPÍTULO 25



En el Castillo de Lázulis habla con el caballero frente a la entrada del y ve a la Cámara subterránea. Te ayudan Dagran, Syrenne, Mirania y Lowell.

Colócate junto a Mirania y Lowell y verás que puedes descender por un estrecho saliente del acantilado.

Al llegar al puente cortado, dispara a las antorchas que hay cerca de las columnas para derribarlas y aplastar a los enemigos que salen al paso.

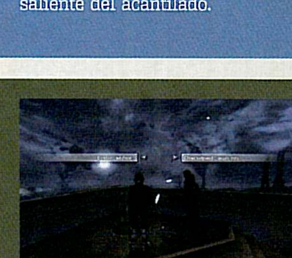
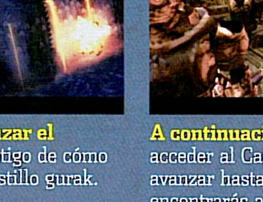
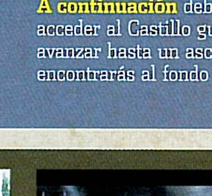
Examina el camino de la izquierda con el modo búsqueda y descubrirás que en realidad se trata de un acceso secreto por el que debes acceder.

Al final del recorrido te las verás con el gran Kraken. Corta todos sus tentáculos para que asome la cabeza y puedas rematarlo.

CAPÍTULO 26

Cuando estés listo para seguir la aventura principal, ve a hablar con Therious y dile que estás preparado.

Dirígete al patio del castillo y allí serás atacado por tres Ataúdes espectrales.



En el Gran Salón encontrarás a Dagran, con quien mantendrás una agitada y tensa conversación.

En el área del vigilancia responde "Listo, señor" tras hablar con el conde, siempre que estés listo para avanzar en la aventura.

CAPÍTULO 29

Nada más comenzar el capítulo serás testigo de cómo bombardean el Castillo gurak.

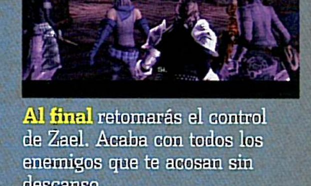
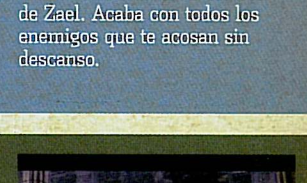
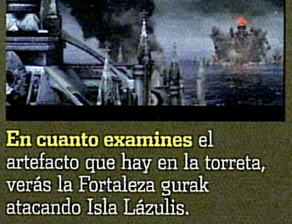
A continuación deberás acceder al Castillo gurak y avanzar hasta un ascensor que encontrarás al fondo del todo.

No permitas que unos horrendos Ogros acaben con tu pelotón. Termina con ellos y vuelve a montar en el ascensor

CAPÍTULO 30

En Ciudad Lázulis tendrás una conversación con Dagran. Te anuncia su intención de hacerte caballero y concederte la mano de su sobrina Calista.

Si regresas al castillo oirás una melodía que proviene de alguna parte. Apunta hacia lo alto de las escaleras del Salón de baile



Acto seguido debes jurar tu lealtad al Conde. Responde "Me niego" y verás una secuencia que narra tu renuncia al título de caballero.

Dirígete al Puente de enlace y verás varias nuevas secuencias en las que Dagran intentará detenerte sin mucho éxito.

Sigue tu camino hasta los aposentos de Calista. Ve con ella hasta la Sala de control de la torreta a través del ascensor que hay al fondo del Cuartel militar.

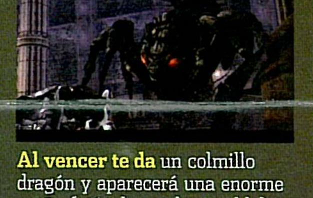
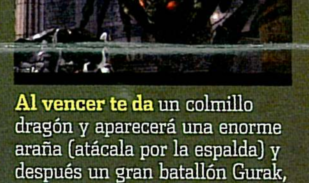
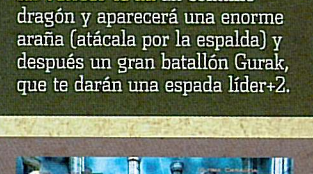
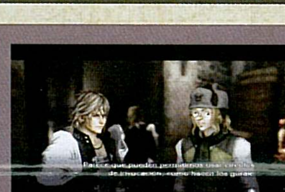
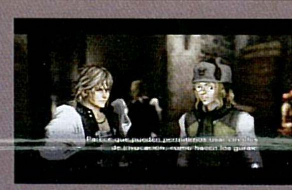
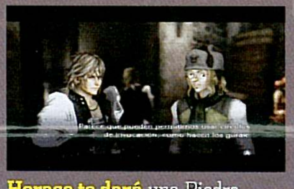
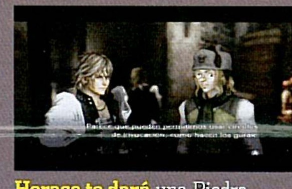
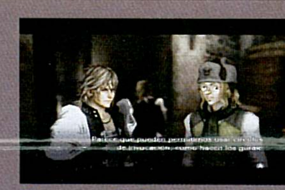
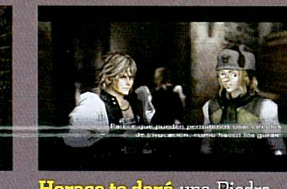
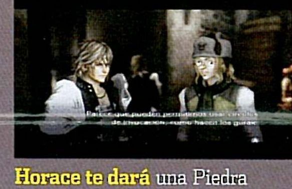
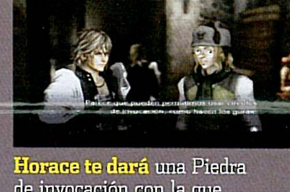
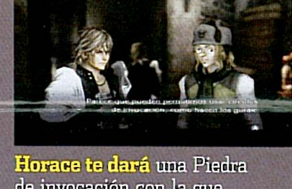
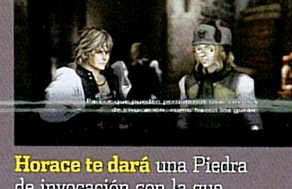
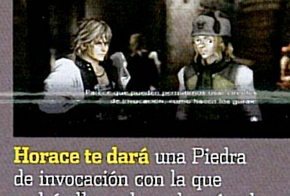
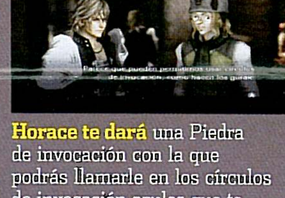
En cuanto examines el artefacto que hay en la torreta, verás la Fortaleza gurak atacando Isla Lázulis.

CAPÍTULO 33

Ahora controlarás a Lowell, cuya misión será escoltar al conde hasta la Sala de control de la torreta con la ayuda de Syrenne, Yurick y Mirania.

Ve al Cuartel General donde te las tendrás que ver con un batallón de Réptidos. No olvides utilizar tu magia para derribar las pasarelas del techo.

Al final retomarás el control de Zael. Acaba con todos los enemigos que te acosan sin descanso.



Usa tus flechas explosivas para derribar a los tres Gurasaurios que sobrevuelan la escena.

Cuidado con las espinas paralizantes del Murak oscuro. Ocúltate hasta que tengas la oportunidad de asestarle un buen golpe.

En las alcantarillas de la ciudad te reconcentrarás con unos cuantos habitantes de la ciudad, quienes te venderán objetos la mar de útiles.

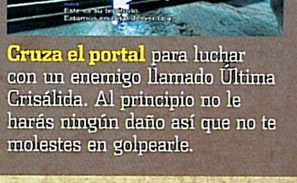
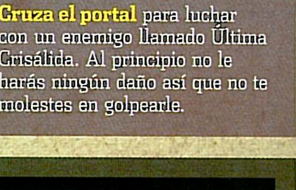
Horace te dará una Piedra de invocación con la que podrás llamarle en los círculos de invocación azules que te encuentres.

CAPÍTULO 36

Toma el camino de la derecha si no quieres complicarte la vida luchando contra unos cuantos cangrejos de alcantarilla algo durillos.

Tras un rodeo acabarás en una gran sala donde espera Nebirous. Dile a tus amigos que huyan y utiliza la ballesta para disparar Flechas de plata.

Al vencer te da un colmillo dragón y aparecerá una enorme araña (atácala por la espalda) y después un gran batallón Gurak, que te darán una espada líder+2.



Calista te dirá que puede usar su poder para llamar a la bestia custodia de Lázulis. Haz que use su Invocación arcana y Atar perderá la capacidad de volar.

CAPÍTULO 38

Lucharás contra Jirall a bordo de un barco Gurak. Atácale cuando baje la guardia, y usa la habilidad Contraataque cuando te golpee con su espada.

Si te clava su espada para absorberte energía, mueve la palanca de control rápidamente para soltarte. Ojo cuando salte hacia ti.

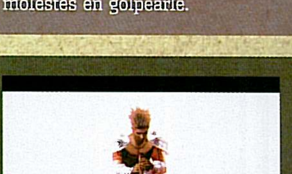
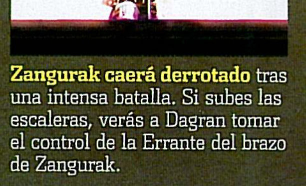
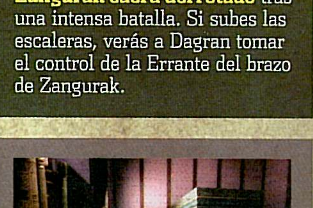
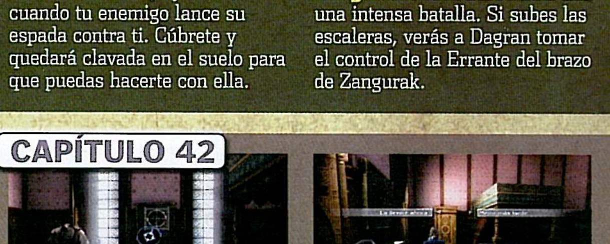
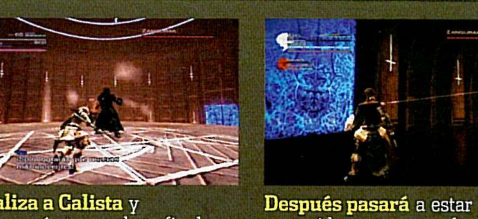
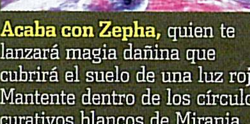
CAPÍTULO 39

En este capítulo volverás a la Cueva réptida, donde empezaste tu aventura. Verás que te acompañan Syrenne, Yurick, Mirania y Lowell.

Tras un derrumbamiento que taponará el camino, entra en modo búsqueda para examinar el entorno hasta que encuentres una pared sospechosa.

Acaba con todos los enemigos según avanzas, y presenciarás una secuencia con Zangurak.

Cruza el portal para luchar con un enemigo llamado Última Crisálida. Al principio no le harás ningún daño así que no te molestes en golpearle.



Acaba con Zepha, quien te lanzará magia dañina que cubrirá el suelo de una luz roja. Mantente dentro de los círculos curativos blancos de Mirania.

En la siguiente estancia te espera Zesha. Para derrotarle simplemente tienes que acercarte a él y golpearle.

Zesha matará a Lowell con una lanza mágica. Tendrás que derrotarle de nuevo, aunque sin ayuda de Lowell y Syrenne. Mejor centrarse en Zangurak.

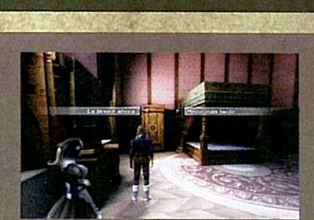
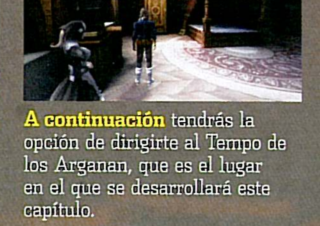
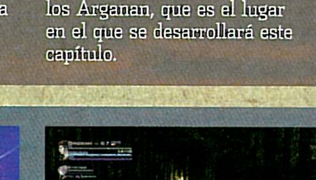
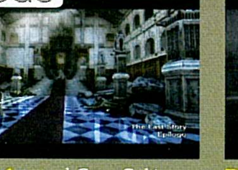
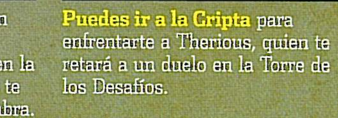
Localiza a Calista y comenzarás tu combate final contra Zangurak. Atácale acercándote a él hasta que su barra de energía se acabe.

Después pasará a estar protegido por un escudo de energía, así que primero dirígete a la puerta por la que entraste y deja pasar a tus compañeros.

A continuación, fíjate bien cuando tu enemigo lance su espada contra ti. Cúbrete y quedará clavada en el suelo para que puedas hacerte con ella.

Zangurak caerá derrotado tras una intensa batalla. Si subes las escaleras, verás a Dagran tomar el control de la Errante del brazo de Zangurak.

EPÍLOGO



Empezarás en el Gran Salón del Castillo acompañado de Calista, quien se convertirá en la compañera perfecta, pues no te abandonará ni a sol ni a sombra.

Puedes ir a la Cripta para enfrentarte a Therious, quien te retará a un duelo en la Torre de los Desafíos.

Ve a Ciudad Lázulis si quieres participar en la tercera temporada del Coliseo, hacer las misiones secundarias que te queden, etc.

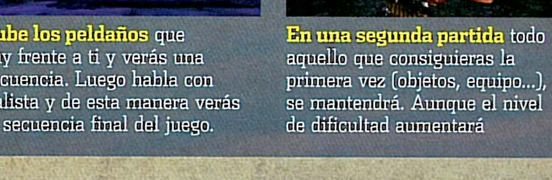
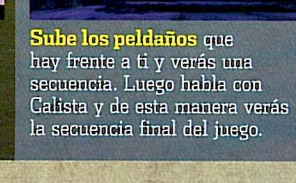
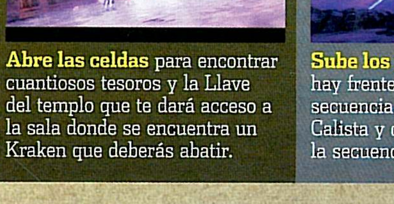
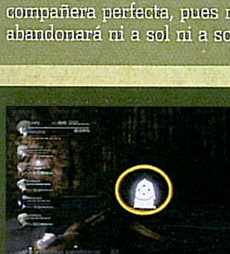
Si decides pasar directamente al último capítulo del juego, dirígete a la Taberna de Ariela para hablar con ella (estará fuera, barriendo la calle).

En la Plaza Mayor verás a un personaje que se parece mucho a Dagran. En realidad se trata de Lowell. Habla con él y contesta "Venga, vamos".

CAPÍTULO 42

Durante el Epílogo dirígete a la Habitación de Calista y observa el cuadro familiar colgado en la pared del fondo.

A continuación tendrás la opción de dirigirte al Tempo de los Arganan, que es el lugar en el que se desarrollará este capítulo.



Una vez en la cueva acaba con todos los Réptidos de la primera sala y apunta con la ballesta con el Anillo de Horace seleccionado para encontrar una pared oculta.

Repite la misma operación en la sala contigua y observa la pared del fondo para descubrir una grieta por la que poder pasar.

En la siguiente sala verás un símbolo en el suelo. Examínalo y podrás activar un mecanismo que inundará la habitación y podrás nadar hasta la salida.

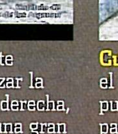
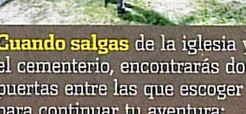
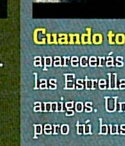
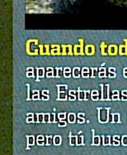
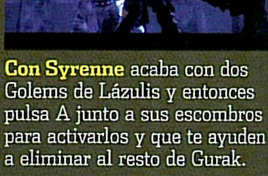
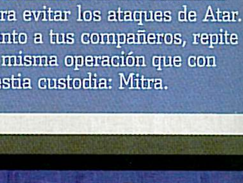
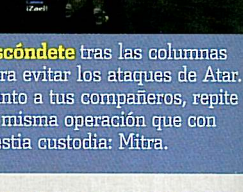
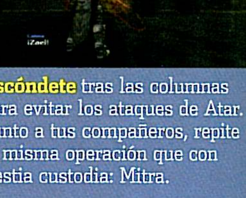
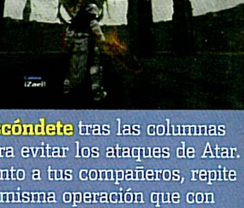
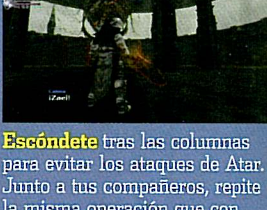
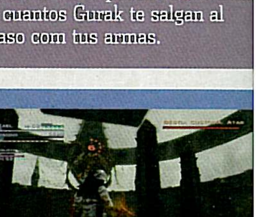
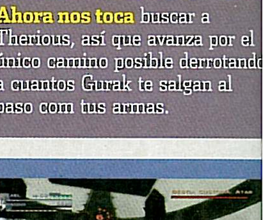
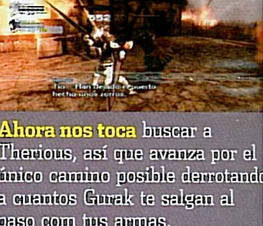
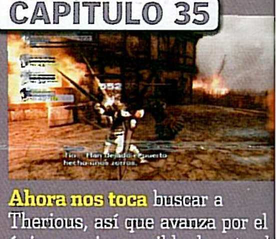
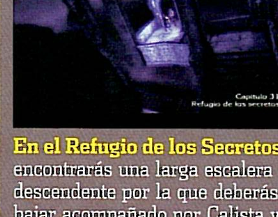
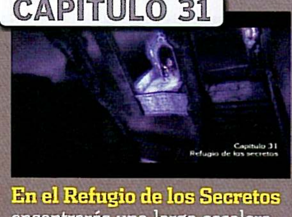
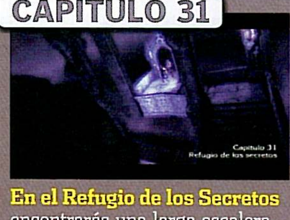
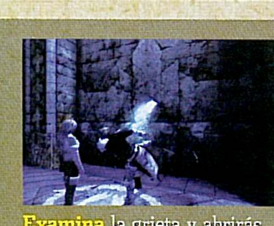
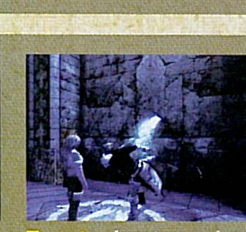
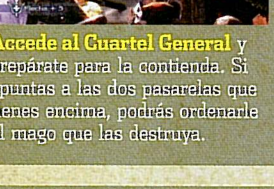
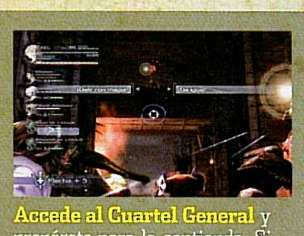
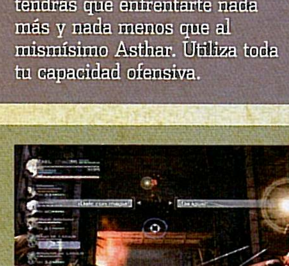
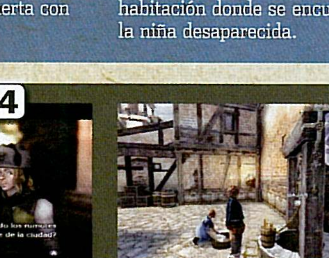
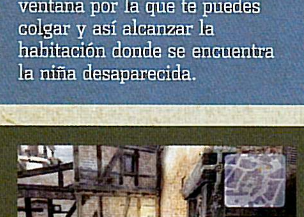
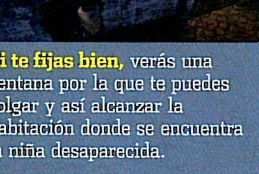
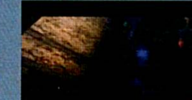
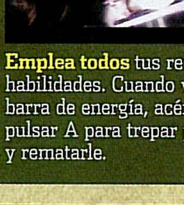
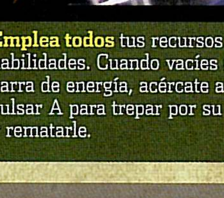
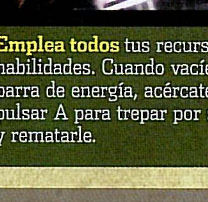
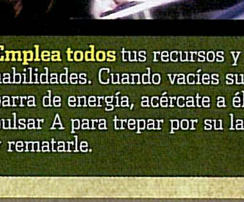
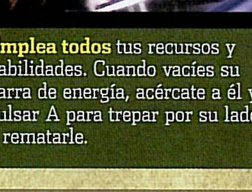
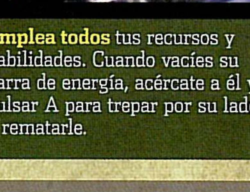
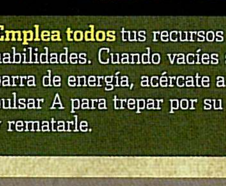
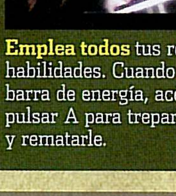
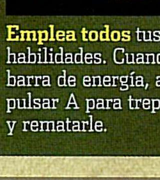
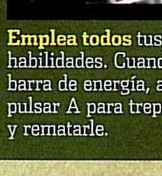
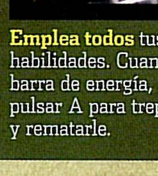
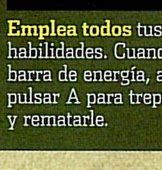
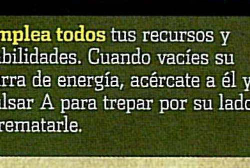
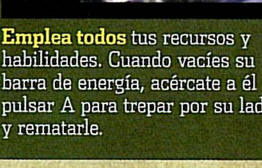
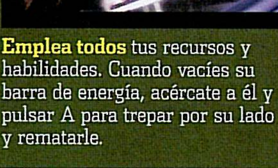
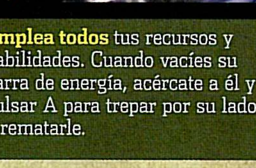
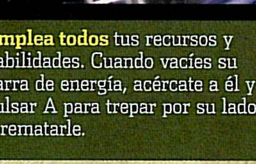
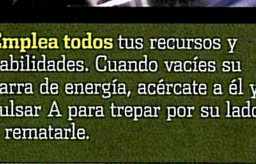
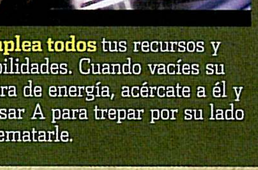
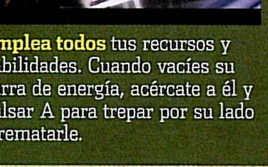
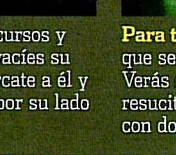
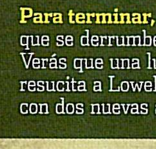
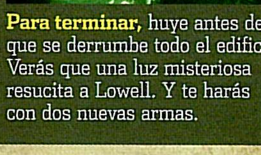
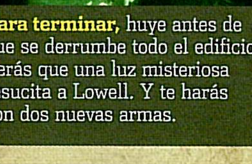
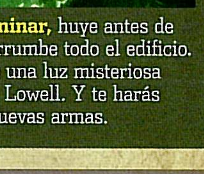
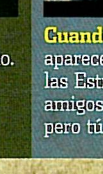
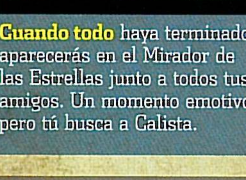
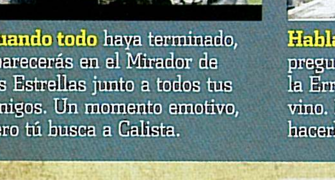
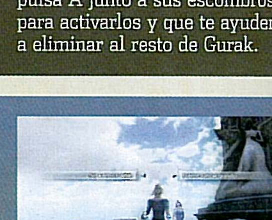
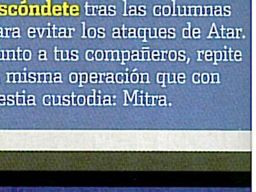
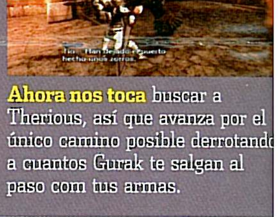
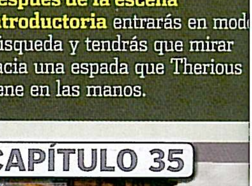
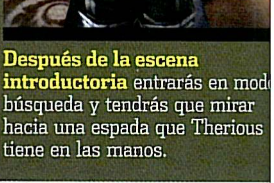
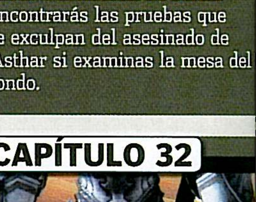
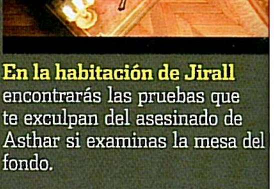
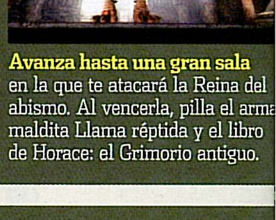
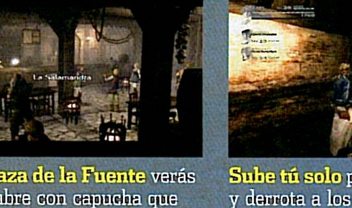
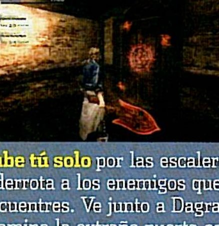
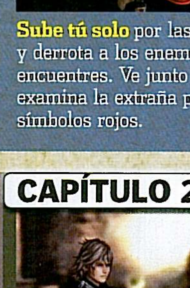
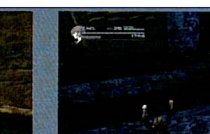
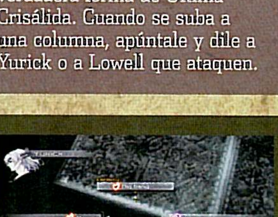
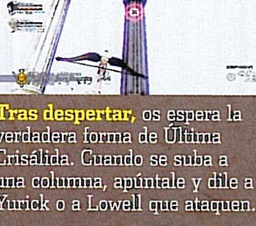
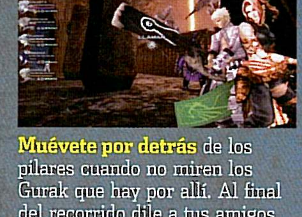
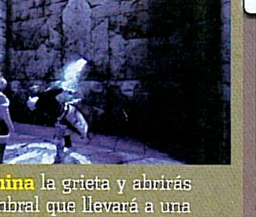
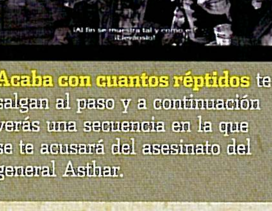
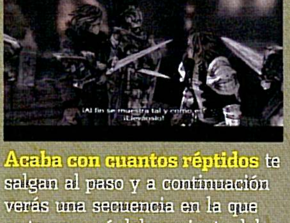
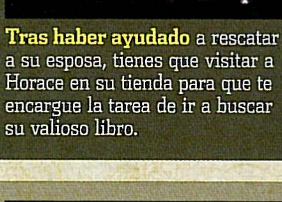
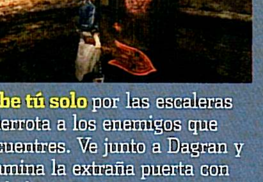
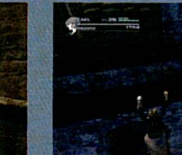
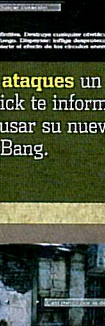
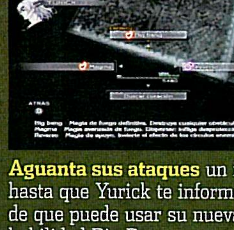
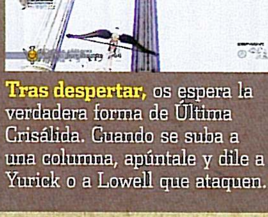
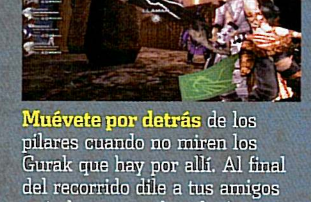
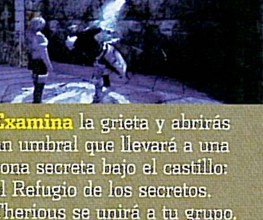
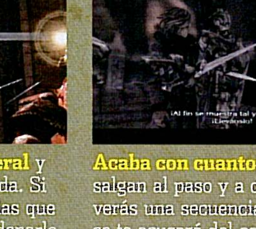
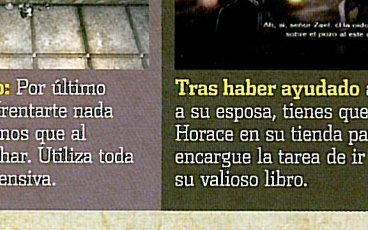
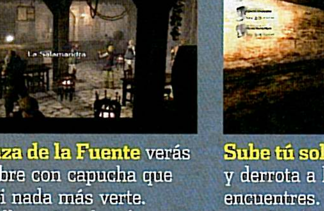
Al llegar a un pasillo con varias celdas llenas de tesoros, examina las paredes con el Anillo de Horace para encontrar un cofre con la Llave del tesoro.

Abre las celdas para encontrar cuantiosos tesoros y la Llave del templo que te dará acceso a la sala donde se encuentra un Kraken que deberás abatir.

FINAL

Sube los peldaños que hay frente a ti y verás una secuencia. Luego habla con Calista y de esta manera verás la secuencia final del juego.

En una segunda partida todo aquello que consiguieras la primera vez (objetos, equipo...), se mantendrá. Aunque el nivel de dificultad aumentará



En la Plaza de la Fuente verás a un hombre con capucha que huirá de ti nada más verte. Síguele y llegarás a la taberna de la Salamandra.

Sube tú solo por las escaleras y derrota a los enemigos que encuentres. Ve junto a Dagran y examina la extraña puerta con símbolos rojos.

Si te fijas bien, verás una ventana por la que te puedes colgar y así alcanzar la habitación donde se encuentra la niña desaparecida.

Regresa a la planta baja para reunirte con Yurick y enfrentarte a un gran enemigo llamado Sombra menor. Que es una sombra, pero no menor.

CAPÍTULO 22

Avanza hasta encontrarte con un Amo oscuro. Ataca a su sirviente hasta que quede aturdido y se le caiga el arma. Entonces podrás atacar al amo.

Súbete a la plataforma resplandeciente para pasar al siguiente nivel. Una vez arriba entra en modo búsqueda y elige el portal más bajo de todos.

Tras pasar por los dos portales de esa zona regresa una vez más a la zona anterior. Verás unos escalones luminosos por los que acceder a un tercer portal.

Quinto desafío: Por último tendrás que enfrentarte nada más y nada menos que al mismísimo Asthan. Utiliza toda tu capacidad ofensiva.

CAPÍTULO 24

Tras haber ayudado a rescatar a su esposa, tienes que visitar a Horace en su tienda para que te encargue la tarea de ir a buscar su valioso libro.

Dirígete al mercado y una vez allí busca un pozo situado en la zona oeste. Esa será la entrada a las Catacumbas Réptidas.

Dagran será presa de una legión de Réptidos. Acaba con todos ellos, incluido el Gladiador réptido que aparecerá cuando lleves un rato luchando.

Acaba con todos y a continuación atraviesa la puerta. Te encontrarás con la sorpresa de que a la vuelta estarán todos tus compañeros.

Examina la estatua que hay en el centro de la cueva, coloca los tres colmillos de marfil, y abrirás un nuevo camino por el que adentrarte.

Avanza hasta una gran sala en la que te atacará la Reina del abismo. Al vencerla, pilla el arma maldita Llama réptida y el libro de Horace: el Grimorio antiguo.

Accede al Cuartel General y prepárate para la contienda. Si apuntas a las dos pasarelas que tienes encima, podrás ordenarle al mago que las destruya.

Acaba con cuantos réptidos te salgan al paso y a continuación verás una secuencia en la que se te acusará del asesinato del general Asthan.

CAPÍTULO 27

Aparecerás solo en un calabozo, aunque tu buen amigo Dagran irá a hacerte una visita.

Cuando se haya ido, llegará Calista en su lugar, quien te ayudará a salir de la mazmorra en la que te encuentras.

Con Calista dispondrás de 30 Flechas somníferas con las que poder dormir a los guardias y evitar un enfrentamiento directo.

CAPÍTULO 28

De nuevo en el patio del castillo debes burlar a los guardias, aunque sin Flechas somníferas. Prueba a lanzarles cáscaras de plátano.

En la habitación de Jirall encontrarás las pruebas que te exculpan del asesinato de Asthar si examinas la mesa del fondo.

El rastro te conducirá a la Cámara Subterránea. Cruza una gran puerta a mano derecha y verás a Calista mirando una grieta en el muro.

Examina la grieta y abrirás un umbral que llevará a una zona secreta bajo el castillo: el Refugio de los secretos. Therious se unirá a tu grupo.

CAPÍTULO 31

En el Refugio de los Secretos encontrarás una larga escalera descendente por la que deberás bajar acompañado por Calista y tu nuevo amigo Therious.

Usa Explosión magnética contra el Rastreador hasta que veas el icono de Explosión Máx. Entonces libera tu energía para inmovilizarle.

Al final de las escaleras el número de Rastreadores que te asaltarán será infinito. Aguanta hasta que el portal se active. Entonces, crúzalo con Calista.

Tras el portal verás una secuencia reveladora en la que descubrirás el verdadero cometido de la Errante.

CAPÍTULO 32

Después de la escena introductoria entrarás en modo búsqueda y tendrás que mirar hacia una espada que Therious tiene en las manos.

CAPÍTULO 34

A lo largo del camino irás encontrándote Réptidos más poderosos de lo normal debido a que estarán en estado "Nitro".

Puedes usar la ballesta para disparar a los cables que salen de la máquina central, provocando una explosión que aturdirá a los enemigos.

Según avanzas verás una secuencia en la que te encontrarás con un grupo de enemigos, y entonces Syrenne y Mirania abandonarán el grupo.

Usa magnetismo para que Berith se centre en ti y utiliza todas las habilidades de que dispongas para golpearle hasta que destruyas su escudo.

Tras la puerta encontrarás una especie de portal de energía. ¿Hacia dónde conducirá?

Usa la habilidad Jungla de Mirania y luego Vandaval para dispersar el círculo que deje, lo que provocará mudez en el enemigo y hará que descienda.

CAPÍTULO 35

Ahora nos toca buscar a Therious, así que avanza por el único camino posible derrotando a cuantos Gurak te salgan al paso com tus armas.

CAPÍTULO 37

El Obstructor gurak creará un escudo defensivo que debes penetrar con las habilidades de tus compañeros para luego atacarle con la ballesta.

Muévete por detrás de los pilares cuando no miren los Gurak que hay por allí. Al final del recorrido dile a tus amigos cuándo pasar pulsando A.

En la siguiente estancia serás asediado por un batallón Gurak. Apunta a la base del puente y haz que Yurick lo destruya para eliminarlos a todos.

Sal del ascensor y sube a la plataforma de tu derecha. Ataca desde ahí arriba con la ballesta mientras tus compañeros utilizan sus habilidades.

Al final del nivel te enfrentarás a los dos secuaces de Zangurak, Zepha y Zesha. Inmediatamente Zepha creará un escudo mágico que les protegerá a ambos.

Fíjate en el color de su escudo defensivo, pues dependiendo de cual sea deberás hacer que tus compañeros ataquen con una magia u otra.

Escóndete tras las columnas para evitar los ataques de Atar. Junto a tus compañeros, repite la misma operación que con Bestia custodia: Mitra.

La crisálida os sumirá en un sueño en el que volverás a la aldea de tu infancia. Serás atacado por un bandido nv56, que en realidad es Lowell.

Tras despertar, os espera la verdadera forma de Última Crisálida. Cuando se suba a una columna, apúntale y dile a Yurick o a Lowell que ataquen.

Crisálida aumentará su tamaño y os llevará a otra dimensión. Atácale con todo tu arsenal, o fíjate en la gran espada que cuelga del techo.

CAPÍTULO 40

Nada más comenzar en este lugar llamado El Último Mundo, serás atacado por un Berith nv 57, aunque esta vez creará dos réplicas suyas.

Activa el Gólem de Lázulis pulsando A junto a unos escombros que encontrarás tirados en el suelo. Así la batalla será más llevadera.

Cuando controles a Yurick, deberás usar su habilidad de fuego para acabar con los Minigólem.

Con Syrenne acaba con dos Golems de Lázulis y entonces pulsa A junto a sus escombros para activarlos y que te ayuden a eliminar al resto de Gurak.

Ve tras Dagran y prepárate para luchar contra él. Al principio, simplemente golpéale las veces necesarias para quitarle la energía de su barra.

Aguanta sus ataques un rato hasta que Yurick te informe de que puede usar su nueva habilidad Big Bang.

Por último, Dagran aumentará de tamaño y obtendrá una última forma mucho más aterradora.

Emplea todos tus recursos y habilidades. Cuando vacíes su barra de energía, acércate a él y pulsar A para trepar por su lado y rematarle.

Para terminar, huye antes de que se derrumbe todo el edificio. Verás que una luz misteriosa resucita a Lowell. Y te harás con dos nuevas armas.

CAPÍTULO 41

Cuando todo haya terminado, aparecerás en el Mirador de las Estrellas junto a todos tus amigos. Un momento emotivo, pero tú buscas a Calista.

Habla con Calista quien te preguntará si quieres devolver la Errante al espacio del que vino. Responde "Sí, vamos a hacerlo"y el capítulo terminará.

Un grupo de Réptidos te espera nada más comenzar la misión. Atácales por su derecha, y podrás continuar por una gran puerta situada en ese lado.

Cuando salgas de la iglesia y el cementerio, encontrarás dos puertas entre las que escoger para continuar tu aventura: izquierda o derecha.

Escoges la puerta que escojas, te encontrarás con un cofre al final de ambos caminos y una sala en la que habrá un gran agujero.

Una vez en la Cripta equípate con Madre Tierra y deja que la araña te coma para seguir atacando desde el interior de su barriga. Es muy efectivo.

Avanza hasta acceder a un patio en el que te encontrarás con el resto de tus amigos.

Habla con ellos para ver una secuencia durante la cual se celebrará tu boda con Calista. Responde "Lo juro" o calla para siempre.

CAPÍTULO 43

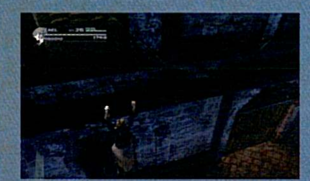
Durante el Epílogo dirígete a la Tienda de Horace y habla con él. Automáticamente aparecerá un soldado que te dará la opción de ir a la Cueva contaminada.



En la Plaza de la Fuente verás a un hombre con capucha que huirá de ti nada más verte. Síguele y llegarás a la taberna de la Salamandra.



Sube tú solo por las escaleras y derrota a los enemigos que encuentres. Ve junto a Dagran y examina la extraña puerta con símbolos rojos.

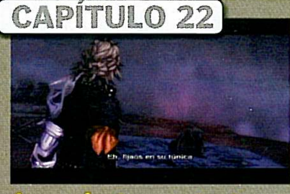


Si te fijas bien, verás una ventana por la que te puedes colgar y así alcanzar la habitación donde se encuentra la niña desaparecida.



Regresa a la planta baja para reunirte con Yurick y enfrentarte a un gran enemigo llamado Sombra menor. Que es una sombra, pero no menor.

CAPÍTULO 22



Avanza hasta encontrarte con un Amo oscuro. Ataca a su sirviente hasta que quede aturdido y se le caiga el arma. Entonces podrás atacar al amo.



Súbete a la plataforma resplandeciente para pasar al siguiente nivel. Una vez arriba entra en modo búsqueda y elige el portal más bajo de todos.

Tras pasar por los dos portales de esa zona regresa una vez más a la zona anterior. Verás unos escalones luminosos por los que acceder a un tercer portal.



Quinto desafío: Por último tendrás que enfrentarte nada más y nada menos que al mismísimo Asthar. Utiliza toda tu capacidad ofensiva.

CAPÍTULO 24



Tras haber ayudado a rescatar a su esposa, tienes que visitar a Horace en su tienda para que te encargue la tarea de ir a buscar su valioso libro.



Dirígete al mercado y una vez allí busca un pozo situado en la zona oeste. Esa será la entrada a las Catacumbas Réptidas.



Dagran será presa de una legión de Réptidos. Acaba con todos ellos, incluido el Gladiador réptido que aparecerá cuando lleves un rato luchando.



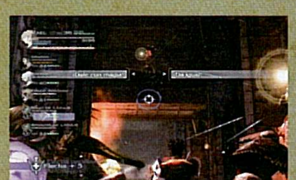
Acaba con todos y a continuación atraviesa la puerta. Te encontrarás con la sorpresa de que a la vuelta estarán todos tus compañeros.



Examina la estatua que hay en el centro de la cueva, coloca los tres colmillos de marfil, y abrirás un nuevo camino por el que adentrarte.



Avanza hasta una gran sala en la que te atacará la Reina del abismo. Al vencerla, pilla el arma maldita Llama réptida y el libro de Horace: el Grimorio antiguo.

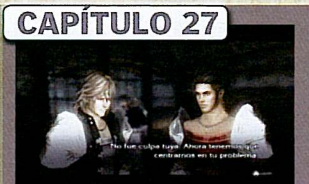


Accede al Cuartel General y prepárate para la contienda. Si apuntas a las dos pasarelas que tienes encima, podrás ordenarle al mago que las destruya.

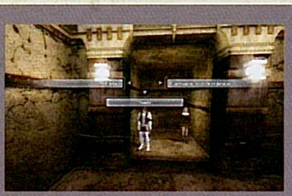


Acaba con cuantos réptidos te salgan al paso y a continuación verás una secuencia en la que se te acusará del asesinato del general Asthar.

CAPÍTULO 27



Aparecerás solo en un calabozo, aunque tu buen amigo Dagran irá a hacerte una visita.

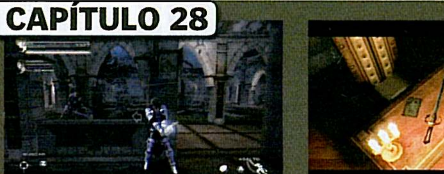


Cuando se haya ido, llegará Calista en su lugar, quien te ayudará a salir de la mazmorra en la que te encuentras.



Con Calista dispondrás de 30 Flechas somníferas con las que poder dormir a los guardias y evitar un enfrentamiento directo.

CAPÍTULO 28



De nuevo en el patio del castillo debes burlar a los guardias, aunque sin Flechas somníferas. Prueba a lanzarles cáscaras de plátano.



En la habitación de Jirall encontrarás las pruebas que te exculpan del asesinado de Asthar si examinas la mesa del fondo.



El rastro te conducirá a la Cámara Subterránea. Cruza una gran puerta a mano derecha y verás a Calista mirando una grieta en el muro.



Examina la grieta y abrirás un umbral que llevará a una zona secreta bajo el castillo: el Refugio de los secretos. Therious se unirá a tu grupo.

CAPÍTULO 31



En el Refugio de los Secretos encontrarás una larga escalera descendente por la que deberás bajar acompañado por Calista y tu nuevo amigo Therious.



Usa Explosión magnética contra el Rastreador hasta que veas el icono de Explosión Máx. Entonces libera tu energía para inmovilizarle.



Al final de las escaleras el número de Rastreadores que te asaltarán será infinito. Aguanta hasta que el portal se active. Entonces, crúzalo con Calista.



Tras el portal verás una secuencia reveladora en la que descubrirás el verdadero cometido de la Errante.

CAPÍTULO 32



Después de la escena introductoria entrarás en modo búsqueda y tendrás que mirar hacia una espada que Therious tiene en las manos.

CAPÍTULO 34



A lo largo del camino irás encontrándote Réptidos más poderosos de lo normal debido a que estarán en estado "Nitro".



Puedes usar la ballesta para disparar a los cables que salen de la máquina central, provocando una explosión que aturdirá a los enemigos.



Según avanzas verás una secuencia en la que te encontrarás con un grupo de enemigos, y entonces Syrenne y Mirania abandonarán el grupo.



Usa magnetismo para que Berith se centre en ti y utiliza todas las habilidades de que dispongas para golpearle hasta que destruyas su escudo.



Tras la puerta encontrarás una especie de portal de energía. ¿Hacia dónde conducirá?



Usa la habilidad Jungla de Mirania y luego Vendaval para dispersar el círculo que deje, lo que provocará mudez en el enemigo y hará que descienda.

CAPÍTULO 35



Ahora nos toca buscar a Therious, así que avanza por el único camino posible derrotando a cuantos Gurak te salgan al paso com tus armas.

CAPÍTULO 37



El Obstructor gurak creará un escudo defensivo que debes penetrar con las habilidades de tus compañeros para luego atacarle con la ballesta.



Muévete por detrás de los pilares cuando no miren los Gurak que hay por allí. Al final del recorrido dile a tus amigos cuándo pasar pulsando A.



En la siguiente estancia serás asediado por un batallón Gurak. Apunta a la base del puente y haz que Yurick lo destruya para eliminarlos a todos.



Sal del ascensor y sube a la plataforma de tu derecha. Ataca desde ahí arriba con la ballesta mientras tus compañeros utilizan sus habilidades.



Al final del nivel te enfrentarás a los dos secuaces de Zangurak, Zepha y Zesha. Inmediatamente Zepha creará un escudo mágico que les protegerá a ambos.



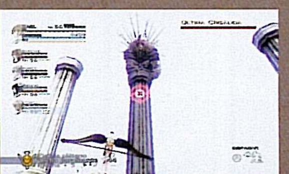
Fíjate en el color de su escudo defensivo, pues dependiendo de cual sea deberás hacer que tus compañeros ataquen con una magia u otra.



Escóndete tras las columnas para evitar los ataques de Atar. Junto a tus compañeros, repite la misma operación que con Bestia custodia: Mitra.



La crisálida os sumirá en un sueño en el que volverás a la aldea de tu infancia. Serás atacado por un bandido nv56, que en realidad es Lowell.



Tras despertar, os espera la verdadera forma de Última Crisálida. Cuando se suba a una columna, apúntale y dile a Yurick o a Lowell que ataquen.



Crisálida aumentará su tamaño y os llevará a otra dimensión. Atácale con todo tu arsenal, o fíjate en la gran espada que cuelga del techo.

CAPÍTULO 40



Nada más comenzar en este lugar llamado El Último Mundo, serás atacado por un Berith nv 57, aunque esta vez creará dos réplicas suyas.



Activa el Gólem de Lázulis pulsando A junto a unos escombros que encontrarás tirados en el suelo. Así la batalla será más llevadera.



Cuando controles a Yurick, deberás usar su habilidad de fuego para acabar con los Minigólem.



Con Syrenne acaba con dos Golems de Lázulis y entonces pulsa A junto a sus escombros para activarlos y que te ayuden a eliminar al resto de Gurak.



Ve tras Dagran y prepárate para luchar contra él. Al principio, simplemente golpéale las veces necesarias para quitarle la energía de su barra.



Aguanta sus ataques un rato hasta que Yurick te informe de que puede usar su nueva habilidad Big Bang.



Por último, Dagran aumentará de tamaño y obtendrá una última forma mucho más aterradora.



Emplea todos tus recursos y habilidades. Cuando vacíes su barra de energía, acércate a él y pulsar A para trepar por su lado y rematarle.



Para terminar, huye antes de que se derrumbe todo el edificio. Verás que una luz misteriosa resucita a Lowell. Y te harás con dos nuevas armas.

CAPÍTULO 41



Cuando todo haya terminado, aparecerás en el Mirador de las Estrellas junto a todos tus amigos. Un momento emotivo, pero tú busca a Calista.



Habla con Calista quien te preguntará si quieres devolver la Errante al espacio del que vino. Responde "Sí, vamos a hacerlo" y el capítulo terminará.



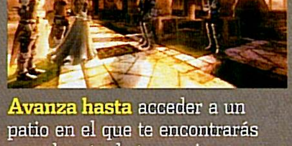
Un grupo de Réptidos te espera nada más comenzar la misión. Atácales por su derecha, y podrás continuar por una gran



Cuando salgas de la iglesia y el cementerio, encontrarás dos puertas entre las que escoger para continuar tu aventura:

Escojas la puerta que escojas, te encontrarás con un cofre al final de ambos caminos y una sala en la que habrá un gran

Una vez en la Cripta equípate con Madre Tierra y deja que la araña te coma para seguir atacando desde el interior de su



Avanza hasta acceder a un patio en el que te encontrarás con el resto de tus amigos.



Habla con ellos para ver una secuencia durante la cual se celebrará tu boda con Calista. Responde "Lo juro" o calla para

CAPÍTULO 43



Durante el Epílogo dirígete a la Tienda de Horace y habla con él. Automáticamente aparecerá un soldado que te dará la opción de